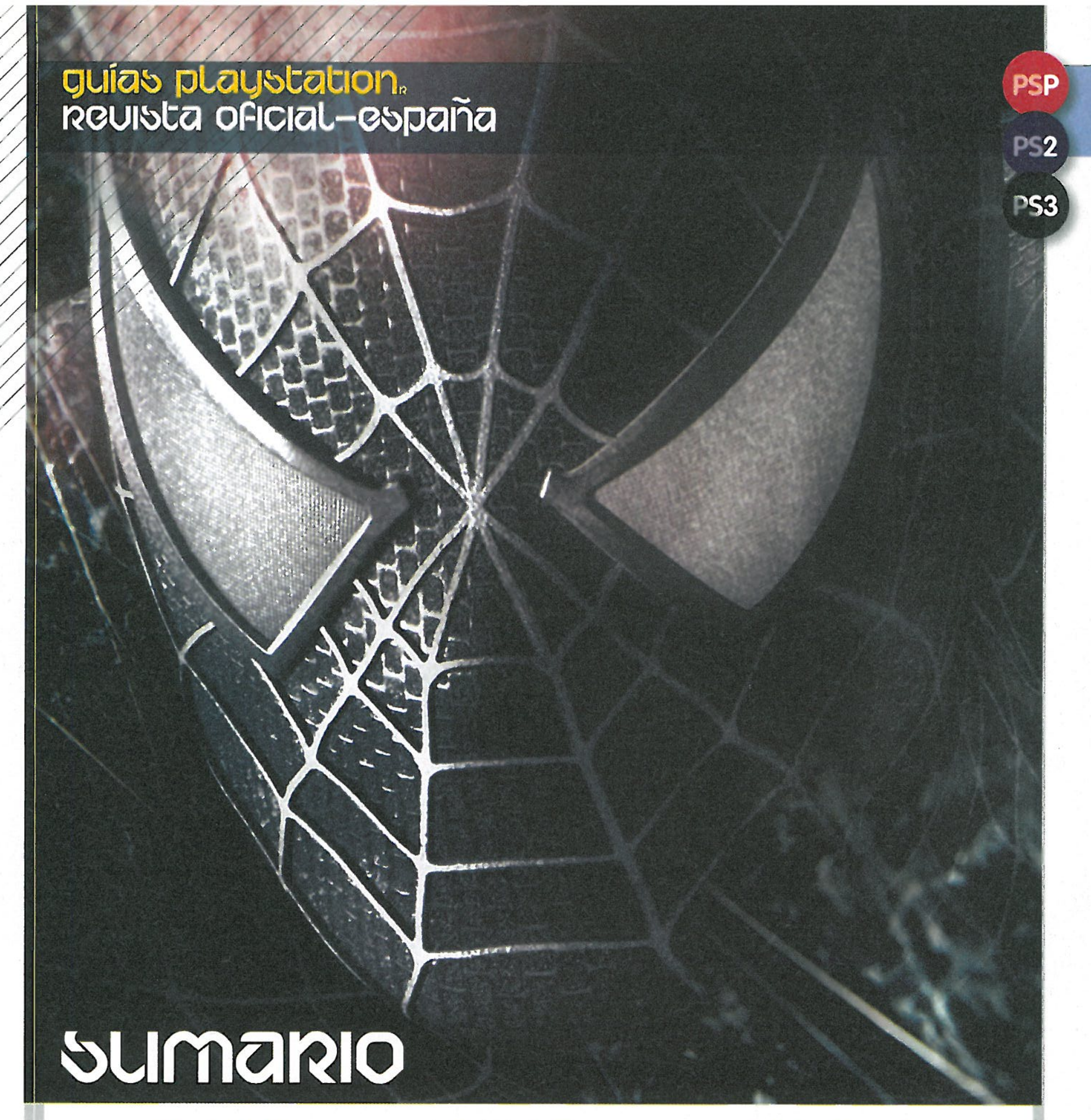


GUÍAS COMPLETAS
Tomb Raider Anniversary
PRIMERA PARTE
Te contamos cómo superar los niveles de Perú y Grecia.
Solución para todos los puzzles.
Tácticas para acabar con los jefes finales.
PlayStation®
Revista Oficial - España
48 PÁGINAS
PS3
PS2
PSP
Suplemento gratuito de PLAYSTATION REVISTA OFICIAL #77
+
Spider-Man 3
Cómo llegar hasta el final de la aventura paso a paso y estrategias para acabar con todos los jefes.
Formula 1 Championship Edition
Sácale el máximo partido a los 18 circuitos del simulador oficial.

PlayStation®
Revista Oficial - España



PlayStation®
Revista Oficial - España

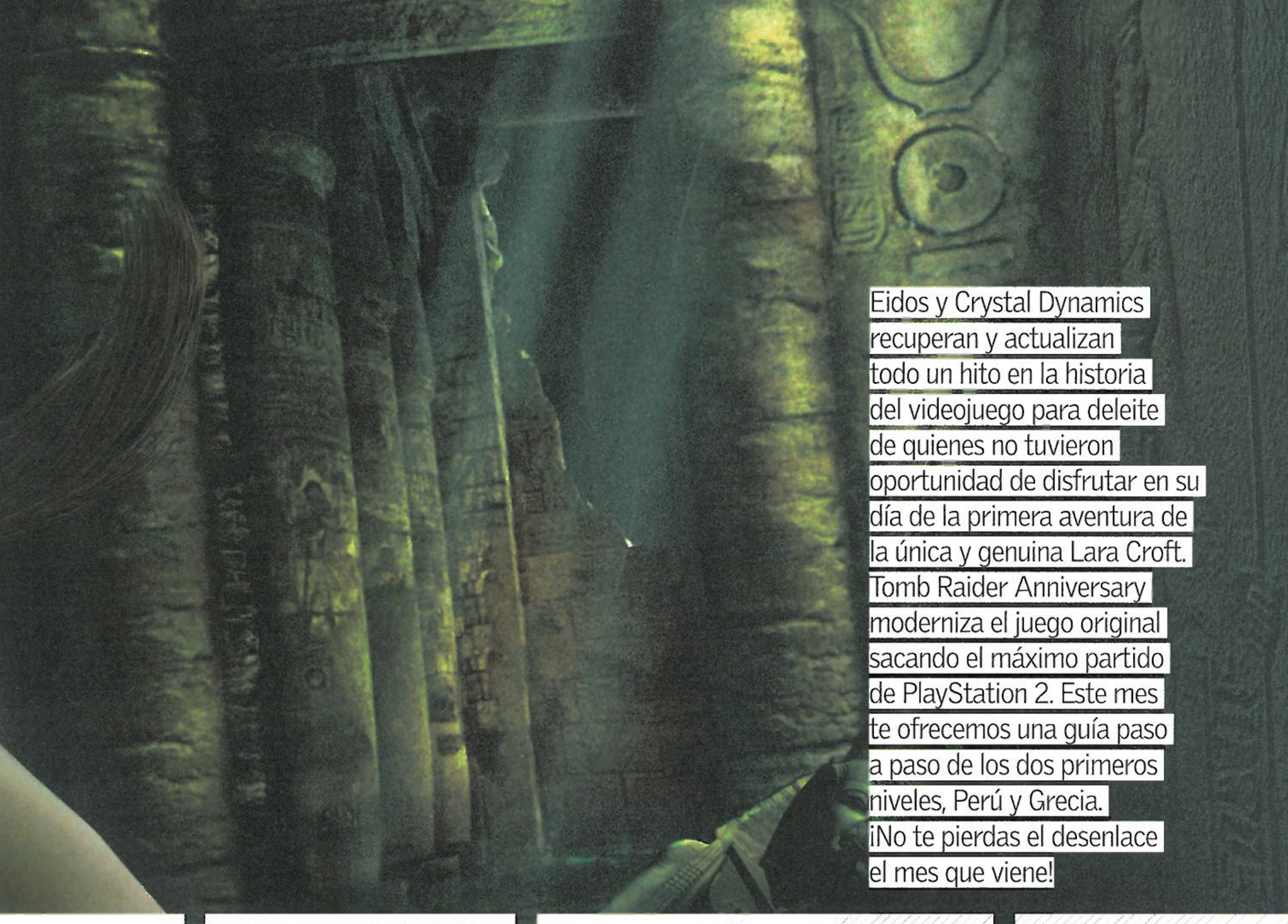
Director MARCOS GARCÍA | Director de Arte DIEGO ARESO | Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción ROBERTO SERRANO, ANA MÁRQUEZ (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ, PEDRO BERRUEZO
Maquetación JOSÉ LUIS LÓPEZ, FRANCISCO CABALLERO
Han colaborado JOSÉ MARÍA MARTÍN, DAVID CASTAÑO

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. ps@grupozeta.es
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694, de 9 a14 H.

GRUPO ZETA



POR **JOSÉ MARÍA MARTÍN**



Eidos y Crystal Dynamics recuperan y actualizan todo un hito en la historia del videojuego para deleite de quienes no tuvieron oportunidad de disfrutar en su día de la primera aventura de la única y genuina Lara Croft. Tomb Raider Anniversary moderniza el juego original sacando el máximo partido de PlayStation 2. Este mes te ofrecemos una guía paso a paso de los dos primeros niveles, Perú y Grecia. ¡No te pierdas el desenlace el mes que viene!

Tomb Raider Anniversary

PS2

PSP

PRIMERA PARTE

PS2
PSP

LARA CROFT.

Todo un icono que ha trascendido el mundo del videojuego. Lara es ágil, dura, curiosa, inquisitiva y siempre está recorriendo mundo en busca de antiguas reliquias y artefactos. En esta ocasión su misión consistirá en reunir los tres fragmentos del Scion.

MOVIMIENTOS

Lara dispone de una amplia gama de habilidades para sortear los numerosos obstáculos que encontrará en su camino.



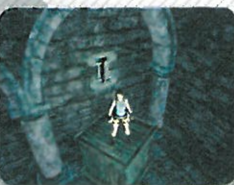
ESCALERAS
Simplemente acércate a ellas y mueve hacia arriba el stick izquierdo para subir por ellas.



BAJO EL AGUA
Pulsa Círculo para sumergirte, Triángulo para nadar más rápido y X para subir a la superficie.



EN COMBATE
Pulsa L1 para mantener un blanco, R1 para disparar y Círculo, en el modo adrenalina, para ataque especial.



INTERACCIÓN
Para activar interruptores y palancas y en general para interactuar con objetos del entorno, usa Triángulo.

LA PANTALLA DE JUEGO.

El interfaz es prácticamente inexistente a lo largo de todo el juego, si bien en combate verás toda la información necesaria en pantalla.

La barra de vida de Lara. Vigílala y usa botiquines para rellenarla según sea necesario.

Los enemigos poseen un doble marcador: arriba la vida y abajo la rabia. Cuando la barra de rabia está al máximo el enemigo entra en modo adrenalina y lanza un ataque.

El punto de mira de color rojo indica que estás a una distancia suficiente como para hacer blanco en el objetivo.

Aquí aparecen el arma seleccionada y la cantidad de munición que te queda para la misma.

Durante el combate asegúrate de estar en constante movimiento sin dejar de fijar el objetivo con el botón L1.



CONSEJO. Cuando entres en modo adrenalina durante un combate (pulsa Círculo y mueve el stick izquierdo hacia un lado) espera a que el punto de mira sea de color rojo para disparar y así activar un ataque.



SALIENTES
Pulsa Círculo para dejarte caer de un saliente al suelo o a otro cuando la distancia sea prudente.



CUERDAS
Balancéate moviendo el stick izquierdo adelante y atrás para salvar grandes distancias.



ESCALADA
Cuando en muros verticales tengas que saltar hacia otro saliente pulsa X al balancearte adelante.



EQUILIBRIO
Cuando pierdas el equilibrio sobre un poste o tras un salto pulsa inmediatamente Triángulo para recuperarlo.



EMPUJAR/TIRAR
Usando sus brazos o el gancho Lara puede empujar o tirar de diversos elementos del entorno.





(1) Aprende a usar el gancho en el exterior de las cuevas.



(2) Tendrás que cruzar de izquierda a derecha ante la puerta de entrada.

PS2 PSP

Lara va a exigir de toda tu destreza, habilidad y rapidez de reflejos para afrontar los numerosos desafíos que aguardan en la búsqueda del **Scion**. Los numerosos puntos de control que hay por el camino harán que te confíes, pero has de ser cauto y guardar la partida con frecuencia y conservar así los botiquines para los momentos de necesidad.

PRIMER NIVEL
PERÚ

» Desde la roca que hay más a la izquierda, frente al muro, salta al saliente y avanza por él rodeando el risco hasta que puedas saltar a otra roca algo más elevada justo detrás de **Lara**. Desde ella salta a la siguiente roca de tu izquierda y asciende un nivel.

» Trepa por los salientes del muro siempre ascendiendo hasta ver el indicador de uso del **gancho** (1): empléalo (salto y Cuadrado) para balancearte y llegar al otro lado (te sueltas con X). » Ya en la entrada de las cuevas sube por las rocas que hay a la **izquierda** del portón, utiliza el gancho para pasar hacia el otro lado y asciende empleando los salientes (2) hasta alcanzar el **botón** (3) que abre el portón (Triángulo para interaccionar con él).

La Cueva

» Avanza y al pisar la **losa** se activará una trampa un poco más adelante. Sortea las flechas saltando y rodando (4) y continúa avanzando por el único camino posible hasta llegar al siguiente **túnel**.

» Al avanzar un poco te atacarán unos **murciélagos**. Encontrarás una bifurcación hacia la izquierda muy pronto.

» Este túnel desemboca en un muro y un poco antes, a la derecha, hay una roca sobre la que puedes subir. Hazlo y desde ella salta hacia el muro para **agarrarte** y subir por él.

» Encontrarás un botiquín grande. Regresa al túnel principal y sigue avanzando hasta **alcanzar** un precipicio (hay más **murciélagos** aquí).

» Salta de frente usando el gancho (5) y trepa por él hasta colocarte a una altura suficiente como para alcanzar saltando el saliente que hay en la **pared**.

» Asciende por el saliente, salta al de la **columna** de piedra y desciende un nivel rodeando la columna para saltar al saliente que tienes detrás. Aquí está uno de los tres artefactos del nivel.

» Para descender sólo tienes que descolgarte por el saliente. Ya abajo prosigue hacia la **puerta** (más murciélagos) y ábrela accionando la **palanca** de la pared (Triángulo).

» Avanza hasta llegar al primer puente, que se romperá a tu paso. Caerás al foso que hay debajo, donde te atacarán dos **lobos**.

» Cuando te libres de ellos mira hacia arriba hasta localizar un puente sobre ti: bajo él, a la derecha, verás una abertura donde, si te acercas, verás un objeto que aún no puedes alcanzar.

» Sube por el **puente** roto y desde allí asciende por los salientes. Desde el segundo salta a la columna que tienes detrás, rodéala, sube un nivel y salta hacia atrás de nuevo. Seguramente tendrás que pulsar **Triángulo** para aferrarte al saliente de la segunda columna y no caer.

» Rodea la **columna** y salta hacia la abertura que verás para coger un botiquín pequeño. Déjate caer y ve hacia el puente, crúzalo y sigue avanzando hasta un nuevo foso con una cuerda en medio.

» A la derecha hay salientes con los que descender al **foso**. Baja con cuidado y mata al oso. El animal ha salido de un pequeño túnel que hay junto al rincón por el que has descendido: síguelo, abre la puerta con la **palanca** y avanza para coger el segundo artefacto del nivel.

» La puerta se cierra, así que tienes que volver a hacer todo el camino para **regresar** al lugar donde estaba la cuerda.

» En lugar de cruzar al otro lado mira a tu izquierda: hay una abertura con otro botiquín. Salta a ella para cogerlo y **descuélgate** después para saltar a la izquierda sobre la plataforma desde la que saltaste hacia la cuerda.

» Si rodeas las **columnas** por la izquierda encontrarás otro botiquín tras la del fondo. Ahora desciende y avanza hasta un nuevo foso.

» Utiliza el asta del muro izquierdo para llegar al otro lado y prosigue hasta el siguiente punto de control.

» Salta y rueda para evitar las trampas de **dardos** y llegar hasta la puerta. Pisa la losa para descubrir el camino a seguir.

» Sube por los salientes de la izquierda y utiliza los salientes que verás justo ante ti para moverte por la pared y saltar sobre el tirador que desbloquea parte del **mecanismo** de la puerta.

» Tienes un tiempo limitado para llegar al otro tirador, así que no te entretengas. Date la vuelta y avanza por el pasillo hasta el fondo (**lobos** por el camino). Al fondo a la izquierda encontrarás **astas** para cruzar al otro lado balanceándote.



CONSEJO. En las salas que tengan varios niveles de altura, baja al suelo si es posible, en busca de botiquines.



(3) El interruptor de apertura se encuentra situado justo encima de la puerta.



(4) Esquiva las trampas rodando y saltando siempre hacia adelante.



(5) En el techo hay una argolla con la que usar el gancho para balancearte hasta el otro lado.

» Sigue avanzando (más **lobos**) y al fondo a la derecha verás unos salientes. Asciende por ellos, salta al **asta** que tienes detrás y desde ella a la pieza del mecanismo que abre la puerta.

» Descuélgate o salta y pisa la losa que hay ante la puerta para abrirla. Si no se abre es que has tardado demasiado, así que activa de nuevo el primer **tirador** y prueba otra vez.



Dispones de un tiempo limitado para abrir los dos cerrojos de la puerta.

Ciudad de Vilcabamba

» Al empezar a subir te atacará un oso. Acaba con él y continúa. Salta hacia el pilar y desciende. Detrás de ti hay una abertura: explórala para encontrar un **botiquín**.

» Cerca del segundo pilar verás un saliente: úsalo para ascender hacia la izquierda y saltar desde el nivel superior al **pilar** y de él al otro lado del túnel.

» Continúa avanzando y antes de explorar las casas o el pozo acaba con los dos lobos y el oso. Con el **oso** puedes usar el pozo para ir disparando mientras lo rodeas y evitar así sus ataques.

» Zambúllete en el pozo y bucea hasta ver una **palanca**, úsala y asciende para salir al interior de una casa. Usa la palanca que hay junto a la puerta para abrirla. Sube por la escalera y avanza hasta caerte.

» Tira de la jaula y colócala bajo el saliente que hay a la derecha para subir a por un botiquín.

» Avanza por la abertura que ha dejado la caja y coge la **munición** de escopeta a la izquierda. Tras ese recodo encontrarás la llave del pueblo.



Un oso gigantesco te recibirá en Vilcabamba. Usa el pozo como escudo.

LARSON

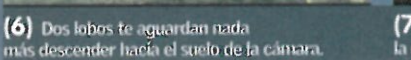
» Será tu principal competidor y obstáculo en Perú e intentará hacerse con el primer fragmento del Scion en cuanto lo encuentres. Tendrás que superar una pequeña secuencia interactiva de combate para librarte de él y descubrir que la mujer que te ha contratado, Jacqueline Natla, no es quien parecía ser.

PIERRE DU PONT

» Otro de los mercenarios de Natla, esta vez tu némesis en Grecia. Preferirá que hagas el trabajo sucio perdonándote la vida al comienzo del nivel para después poder robarte el segundo fragmento del Scion, aunque encontrará un trágico final.






(6) Dos lobos te aguardan nada más descender hacia el suelo de la cámara.


(7) Bajo el agua, donde desemboca la catarata, hallarás un botiquín.

PS2

PSP

» Regresa a la cámara principal (la del **pozo**) para usar la llave en la cerradura. Al entrar te atacarán dos lobos y un tercero se lanzará sobre ti cuando alcances la siguiente **cámara**.

» La puerta está flanqueada por dos entradas: escoge la derecha, sigue el camino de piedra hasta el final y salta al saliente que hay enfrente. Utiliza los salientes para ir rodeando la cámara y ascendiendo hasta una nueva **entrada**.

» Avanza por el **túnel**, mata a los murciélagos y salta al otro lado. Lánzate sobre el mecanismo y habrás desbloqueado una parte.

» Descuélgate para bajar y repite el proceso ahora por la entrada de la **izquierda** de la puerta.

» Cruza la puerta recién abierta y sigue hasta alcanzar una rampa. En lugar de saltar hacia el asta déjate caer, mata al lobo y coge el que hay en el centro.

» Empuja la jaula que hay en una abertura a la derecha hasta colocarla entre la rampa y la entrada y trepa por ella para regresar al punto de partida de la habitación.

» Vuelve a la rampa y esta vez salta sobre el asta y de ella al siguiente pedazo de roca intacto. De ahí al pedestal y de él al otro lado de la sala.

» En la siguiente sala déjate caer y avanza hasta el pedestal. Usa el saliente para saltar hacia el asta que hay en el pedestal y de ahí al saliente de la otra pared. Rodéala y sitúate justo alineado con el pedestal para saltar sobre él y cruzar al otro lado.

Valle perdido

» Cuando acabes con los dos **lobos** que te esperan (6) baja y recoge el engranaje que hay a la izquierda de la laguna de la **catarata**.

» Si te zambulles en el agua (7) y sigues el túnel que encontrarás podrás hacerte con otro **botiquín**.

» Sube por la escalera que verás a la derecha y usa el **engranaje** con el mecanismo.

» Actívalo con la palanca y usa las astas de los engranajes de la pared para alcanzar una nueva plataforma con otra **palanca**: hace falta otro engranaje.

» A la derecha de la palanca hay un saliente: sube a él y rodea la pared hasta el final, asciende un nivel y salta desde el saliente a la **plataforma** que tienes detrás.

» Gírate hasta localizar una cuerda y verás un **saliente** a la izquierda, más o menos en el centro de la pared: salta hacia él y avanza hasta estar situado justo tras la **cuerda**, asciende un nivel y salta hacia atrás para coger la cuerda.

» Desciende un poco para coger altura suficiente y gira para localizar un saliente nuevo. **Balancéate** y salta para agarrarte a él, rodea la pared, salta al nuevo saliente y déjate caer. No intentes saltar hacia el asta: agáchate y avanza por el hueco del **túnel** bloqueado.

» Acaba con el oso y sube por las plataformas y salientes hasta encontrar la munición. Trepa por el primer poste y salta hacia el **saliente**, asciende un nivel y desde ahí salta de nuevo al poste, de él al siguiente y a la plataforma que hay delante.

» En la siguiente sala trepa por el primer poste, salta hacia el segundo y de él a la **plataforma**. Avanza y verás una abertura a la izquierda: salta hacia el saliente, desciende y recoge el botiquín.

» Regresa a la plataforma y retrocede hasta la cámara de los **postes**. Sigue por el túnel y coge un nuevo botiquín.

» Desde la plataforma de madera debes saltar hacia el frente, de la rampa al saliente y de él a la plataforma de la derecha. Coge el **botiquín** y salta hacia el asta, de ella al saliente y asciende.

» Salta hacia el saliente que tienes delante y rodea el muro hasta situarte frente al saliente de la pared de enfrente. Salta hacia él y muévete rápidamente para dejarte caer sobre la **plataforma**.

» Mata a los **murciélagos** y coge el botiquín. Salta al saliente que tienes en la pared de enfrente, muévete a la derecha, déjate caer para descender dos niveles, muévete hacia la izquierda y salta hacia la abertura que hay en el muro de enfrente para coger otro **botiquín**.

» Regresa por el mismo camino utilizando el saliente que hay en el mismo muro de la plataforma, pegado a la plataforma de madera para alcanzarla. Avanza por el **túnel** hasta llegar a una zona abierta.

» Nada más salir del túnel, a mano derecha, hay un **botiquín**. Tendrás que



CONSEJO. Los raptores son muy ágiles: utiliza los elementos de tu entorno (palmeras y rocas) para protegerte.

(8) Cuando acabes con el primer grupo de raptores aparecerá un segundo.



(9) Tienes que pulsar los botones a medida que se indica en pantalla.



(10) Cuando creas haber acabado con el T-Rex aún te quedará una secuencia de combate.

Los recursos de Lara

» **Pistolas.** Sus armas preferidas y tu herramienta básica para despachar enemigos e incluso resolver algún que otro puzzle.

» **Recortada.** Mucho más potente que las pistolas pero dispondrás de menos munición. Consérvala.

» **Botiquines.** Debes hacer acopio de ellos siempre que puedas. Los hay grandes y pequeños. Los primeros se usan pulsando el D-pad hacia arriba y los segundos pulsándolo hacia abajo.

» **El Gancho.** Un instrumento versátil donde los haya. Si das un salto y lo lanzas a una argolla del techo podrás columpiarte. Si la argolla está en una pared podrás correr por ella en plan Neo en Matrix. También te sirve para enganchar objetos y tirar de ellos en la dirección que te interese. Imprescindible en la batalla final de Grecia.

enfrentarte con dos grupos de tres raptores (8) para después hacer lo propio con un **T-Rex**.

» Pulsa la secuencia de botones según aparecen en pantalla (9) y apunta y dispara al **T-Rex**. Cuando su indicador de rabia esté al máximo cargará sobre ti y tendrás oportunidad de realizar un movimiento especial pulsando el stick izquierdo y **Círculo**. Mantén el Círculo pulsado mientras mueves el stick izquierdo en cualquier dirección y espera a tener un blanco indicado por un Círculo rojo.

» Justo en ese momento dispara para causar más daño a la bestia.

» Cuando creas haber acabado con él habrá una breve **secuencia** de **botones** para terminar definitivamente el combate (10).

» Tendrás que emplear varios **botiquines** en la batalla y puedes recoger algunos que hay diseminados por el perímetro de la zona.

» Cuando acabes con el dinosaurio recorre la zona en busca de **botiquines** que hayas pasado por alto. Sube a las ruinas donde ha muerto el **dinosaurio**, entra en la cámara, coge el engranaje y zambúllete para llegar a una nueva cámara atravesando un túnel inundado.

» Asciende por el poste, salta a la plataforma y sube por los salientes rodeando las paredes y usando el poste como pilar para saltar al otro lado.

» Ya en el exterior gira a la derecha y por el borde externo de la estructura verás un **botiquín**. Cógelo y avanza por plataformas y salientes rodeando la arena donde has combatido con el **T-Rex**. Cuando alcances el poste trepa por él y salta hacia la abertura. Utilizando los salientes alcanzarás la plataforma de madera.

» Cuando caigas por una rampa no saltes y déjate caer. Sube a la plataforma de madera para coger un botiquín y de ella salta a la abertura cercana para seguir avanzando.

» A la izquierda hay un **túnel** y a la derecha plataformas para subir. Coge el túnel para encontrar otro **botiquín** y después retrocede hacia las plataformas y sube por ellas.

» Salta de un extremo a otro del puente roto y encontrarás otro botiquín. En la **columna** de la izquierda hay un saliente: agárrate a él y ve dando un rodeo usando los diferentes salientes para ascender hasta una plataforma de piedra.

» Desde ahí verás una **rampa**: salta hacia ella, de esta a la siguiente y a mitad de descenso hacia al asta para columpiarte hacia otro asta y saltar hasta otra **plataforma**. Avanza por el único camino posible hasta llegar a una caverna con una rampa.

» Déjate caer, salta al frente y usa los salientes para descender a la plataforma que tienes debajo. Mata a los **murciélagos** y vuelve a los salientes para saltar hacia la pared de enfrente.

» Rodea la pared y salta a la plataforma de madera. Avanza y salta hacia la primera rampa, de ella al **saliente**, déjate caer sobre la segunda rampa y de ella salta otra vez para agarrarte al saliente de enfrente. Usa los **salientes** para llegar a la plataforma de madera.

» Estás de nuevo en una **cámara** con dos postes que visitaste anteriormente. Retrocede hasta regresar a la cámara con la máquina de **engranajes** y salta hacia el asta para columpiarte y llegar al otro lado.

» Avanza hasta saltar al otro lado de la corriente de agua y sube por los **salientes** hasta la plataforma de madera. Apunta a la cuerda que hay colgando del techo y dispara.

» Utiliza el **saliente** para saltar hacia el asta y cruzar al otro lado de la corriente otra vez. Salta usando el gancho,



Tu arsenal particular: botiquines grandes y pequeños, recortada y pistolas.



Tu objetivo final en esta zona es poner en marcha la gigantesca maquinaria.

PS2 PSP


(11) Despídete del Valle Perdido para adentrarte en la Tumba de Qualopec.


(12) Cuando la roca caiga retrocede y hazte a un lado para esquivarla.

3 Con el tercer engranaje en su sitio podrás continuar el viaje cruzando al otro lado de la catarata.

2 Para conseguir el segundo engranaje tendrás que derrotar al gigantesco T-Rex.

1 El primer engranaje se encuentra nada más entrar en esta cámara, a la izquierda, junto al agua.

LOS ENGRANAJES

» Para poder superar el Valle Perdido tienes que localizar y colocar los tres engranajes que ponen en marcha la antigua maquinaria que abre el portón que hay tras la catarata. El diseño del nivel te obligará a regresar a esta cámara en más de una ocasión, así que no te despistes.

asciende un poco por él y colúmpiate para llegar a la siguiente plataforma.

» Trepa por los salientes, salta al otro lado y cruza el **puente** para coger otro engranaje. Mata a los murciélagos. Salta hacia el asta y de ella al saliente. Rodea la **estructura** y salta hacia una abertura en el muro. Usa la palanca que encontrarás para abrir un rastrillo que hay bajo el **agua**. Retrocede y déjate caer por los salientes hasta la plataforma de madera.

» Usa el gancho para cruzar al otro lado. Déjate caer al agua y cuando salgas mata a los **lobos** antes de subir de nuevo por la escalera hasta el punto donde faltaba un **engranaje**. Colócalo y usa la palanca que hay junto a él.

» Avanza por los salientes del muro hasta llegar a la **plataforma** de **madera** y desde ella salta a la móvil, de ahí a la siguiente y coloca el engranaje y usa la palanca. Desde ahí puedes saltar al agua y continuar por el camino abierto tras la **catarata** (11).

!

CONSEJO. Reserva todos los botiquines que encontrarás a lo largo del nivel para el combate contra los raptores y el T-Rex.

Tumba de Qualopec

» Avanza por el único camino posible saltando a los **pilares** y columpiándote en el asta para llegar al otro lado de la **sala**.


(13) Empuja tu plataforma móvil de salto para poder escapar de la tumba.


(14) Para abrir el primer cerrojo de la puerta debes coger el camino de la izquierda.


(15) Coloca la plataforma a la distancia justa como para perder el equilibrio al saltar.

» Continúa hasta llegar a una rampa ascendente: por ella caerá una **roca** rodando. Avanza con cuidado y cuando veas la roca **retrocede** (12) y hazte a un lado hasta que caiga.
» Regresa saltando a la **entrada** y desciende por los salientes que hay a la derecha.
» Empuja la **plataforma** alta (13) que la roca ha dejado al descubierto al caer y colócala a medio camino (14) entre la plataforma central y el saliente que queda a la izquierda de la rampa por la que cayó la **roca**.
» Ahora empuja la plataforma pequeña hasta el saliente por el que has descendido y sube de nuevo. Salta a la **plataforma** que has movido, de ahí al saliente y avanza por el nuevo camino.
» Evita las **trampas** mientras vas saltando al asta y de saliente en saliente, cambiando de pared según sea conveniente.
» En el último saliente, junto a un rincón, asegúrate de estar en el inferior y salta hacia atrás para colocarte sobre un pilar y desde él salta al otro lado. Coge los **botiquines** que hay por el camino y evita las trampas.
» En la cámara con unas escaleras rotas en el centro, sobre un pedestal, salta y usa el **gancho** para llegar a ellas. Desde ahí salta al poste de la izquierda, al asta, al saliente y a la **plataforma** superior.
» Recoge el objeto y salta desde la plataforma hacia la palanca. Déjate caer y retrocede sobre tus pasos esquivando las docenas de **trampas** que encontrarás.
» Cruzado el pasillo de las trampas de péndulo aparecerá un raptor. Retrocede sobre tus pasos hasta la cámara principal (donde cayó la **roca** rodando) y desciende a la zona inferior para mover de nuevo la plataforma más alta, esta vez a medio **camino** entre la central y la puerta del otro lado (15).
» Utilízala para llegar al camino que te queda por explorar (es posible que tengas que realizar varios ajustes de posición hasta dar con la idónea).
» Utiliza los salientes para alcanzar el pilar (ignora el asta de momento) y una vez al otro lado avanza hacia la **palanca**.
» Cuando el suelo se derrumbe, mata a los lobos y sube por la rampa hasta localizar una abertura con una **jaula**. Arrástrala y bájala para colocarla junto a la columna próxima al poste más corto, de modo que puedas alcanzar el saliente.
» Asciende y salta de **poste** en **poste** hasta el saliente de la otra columna. Rodéala, salta al asta y colúmpiate hasta la plataforma.
» Sube por los salientes y desde el segundo salta al poste. Escala hasta el techo y salta hacia el **saliente** que hay sobre la palanca.
» Déjate caer sobre ella y salta al asta de la derecha. Utiliza los salientes para ascender y en esta **cámara** encontrarás un artefacto. Retrocede sobre tus pasos (raptor por el camino) hasta la cámara principal.
» Coloca de nuevo la **plataforma** móvil como si fueras a ir por la puerta de la izquierda (14), pero al llegar al saliente sube y salta hacia el saliente de la estatua rota que hay junto a la puerta aún cerrada con una **reja**.
» Apunta a la argolla que sostiene la estatua colgante y dispara. Salta y usa el **gancho**, colócate de frente a la entrada y sube un poco, colúmpiate y salta usando de nuevo el gancho sobre el nuevo punto de agarre y salta hacia la última **palanca**.
» Avanza por el camino recién abierto hasta la cámara principal de la tumba y tras la secuencia retrocede sobre tus pasos hasta escapar del derrumbe.
» Durante la pelea pulsa la **secuencia** de **botones** según se indica en pantalla.

SEGUNDO NIVEL
GRECIA

San Francis Folly

» Acaba con los animales que te atacan y una vez finalizada la animación mira hacia la entrada. Usa las hendiduras de la primera **columna** de la izquierda para subirte a ella.
» Salta a la siguiente para agarrarte a la hendidura, rodéala y asciende hasta ver la siguiente desde la hendidura más alta. Salta hacia ella, agárrate y sube.
» Ahora salta hacia la columna que hay al otro lado del pasillo, agárrate y rodéala **ascendiendo** por los salientes.
» Desde ella salta a la **plataforma** lateral y de ahí a la que hay un poco más abajo. Usa el gancho para correr por la pared y salta al otro lado.
» Verás un grabado en la **pared** con diversos puntos, puedes apuntar y disparar, reiniciando al pulsar la losa del suelo y quitarte de ella.
» Para abrir la siguiente puerta debes apuntar al ojo de la cabeza de medusa y a la hoja de la **espada** (16). Avanza por la puerta recién abierta y en la segunda **plataforma** mira el suelo para ver la combinación de la siguiente cerradura.
» Regresa al grabado, reinícialo y dispara a los dos pies, la parte baja de la espalda y la mano (17). Usa el gancho para quitar las dos **argollas** laterales del globo y empújalo al piso inferior.
» Desciende y empuja el globo hasta colocarlo sobre la **losa central** del pasillo (18) y abrir así la puerta supe-


Esta pequeña plataforma móvil te servirá para poder regresar al nivel superior.


Lara llega a San Francis Folly, donde Pierre le reserva una calurosa bienvenida.


(16) Dispara al ojo de la medusa y al filo de la espada para abrir la puerta.



(17) Dispara a los dos pies, la parte baja de la espalda y la mano.

LA SALA DE LAS COLUMNAS

» Para poder llegar al mecanismo que abre la reja que protege el globo terráqueo tendrás que servirte de las columnas de la sala aferrándote a sus hendiduras y saltando de una a otra.

rior. Repite todo el camino por las columnas y cuando llegues a la que está junto a la primera **plataforma** sobre la que saltaste, dirígete hacia la última columna de ese lateral y úsala para llegar a la puerta recién abierta.

» Desciende al suelo de la sala y usa la palanca de la **pared** para abrir la puerta. Mata a las bestias que te esperan fuera y arrastra el globo hasta el interior de la **cámara** colocándolo sobre la losa del suelo para abrir la siguiente puerta.

» Avanza hasta llegar a una cámara muy profunda. Salta a la **plataforma** central y gira la derecha. Apunta usando el R3 y lanza el gancho a la argolla. Tira de ella para derribar la columna. Si giras hacia la izquierda verás una argolla en la pared, justo a la derecha de una columna. Dispara el **gancho** y tira para sacar una plataforma.

» El lateral derecho de la plataforma central tiene varios salientes para descolgarte y poder descender hasta alcanzar la columna que has tirado, donde encontrarás un **botiquín**.

» Regresa al centro y busca a tu alrededor una columna con una argolla: apunta, lanza el **gancho** y tira de ella. Justo sobre ella hay una pieza circular: apunta con la pistola y dispara para activar una **plataforma**.

» Desciende hasta abajo del todo y activa el primer interruptor para abrir la puerta de Atlas. Vuelve a subir por los salientes de la estructura central hasta estar situado frente a la puerta de **Damocles**.

» Justo en dirección opuesta hay otra argolla con la que debes sacar una plataforma. Sigue ascendiendo por los salientes de las columnas hasta regresar a la primera posición y salta hacia la primera plataforma que sacaste tras destruir la **columna**.

» Desde ahí salta a la otra plataforma, a la abertura en la pared, al asta y a la palanca que abrirá la puerta de **Poseidón**. Vuelve a la plataforma central (19) y desciende hasta la primera columna derribada. Úsala para cruzar al otro lado y utiliza las plataformas y salientes para ascender hasta la palanca que abrirá la puerta de **Hephaestus**.

» Desciende por la estructura hasta situarte frente a la puerta de **Damo-**

CONSEJO. Cuando corras por una pared usando el gancho intenta saltar al otro lado a la primera o acabarás desesperado.



(18) Tira el globo al nivel inferior y empújalo hasta la losa de presión del centro.



(19) La estructura central es la mejor opción para ascender y descender.



(20) Utiliza los salientes para alcanzar la abertura que hay sobre la puerta.

Los recursos de Lara

» **Salientes y hendiduras.** Los dedos de Lara deben estar totalmente encallecidos de tanto agarrarse a ellos. Puedes saltar de uno a otro en vertical, hacia atrás o de lado.

» **Postes y pilares.** Puedes trepar por los postes y saltar sobre los pilares (ojo al equilibrio) para avanzar.

» **Cuerdas.** El propio Tarzán palidecería de envidia ante la destreza de Lara columpiándose por las cuerdas y saltando desde ellas.

cles justo entre las cuatro columnas.

» Para alcanzar el último interruptor vas a saltar desde la columna que está detrás a tu derecha. Asciende a ella, asegúrate de tener vida suficiente y salta para abrir el interruptor de **Damocles**.

» Asciende por la estructura central hasta llegar a una plataforma frente a la pieza a la que tuviste que disparar para activar una plataforma y salta sobre ella.

» Avanza por la derecha usando salientes y el asta, y llegarás a la puerta de **Hephaestus**.

Hephaestus (Efesto)

» Activa el **interruptor** y el rastrillo caerá roto. En un rincón de la cámara hay un saliente, salta hacia él y asciende por la pared hasta llegar a una **abertura** sobre la puerta (20). Cuélate por ella y déjate caer a la cámara contigua.

» Llegarás a una cámara electrificada y rápidamente verás que hay cuatro baldosas algo más elevadas que las demás, una en cada esquina aproximadamente. Cuando las pulses todas saltando sobre ellas, la reja del otro lado desaparecerá y podrás cruzar.

» Arrastra el **bloque** de **metal** sobre la losa a presión del suelo y retírate. Arrastra las dos estatuas, empujándolas por la espalda, a dos **agujeros** cualesquiera de los tres que hay en el suelo.

» Vuelve a pisar la losa que activa el martillo, retírate rápidamente y sube por el martillo cuando caiga para saltar a la **plataforma** de la derecha.

» Cruza la sala, arroja el bloque de metal al suelo y repite la operación para tener las tres **estatuas** cubriendo los tres agujeros. Activa el martillo una última vez y coge la **Llave** de **Efesto**.

» Para salir de aquí regresa a la puerta, activa el **interruptor** y cuélgate de la puerta rápidamente y salta en el momento justo para acceder a la abertura que hay sobre ella.

» Salta desde la **plataforma** que se acaba de extender al saliente que tienes delante a la derecha. Rodea la **columna** y déjate caer. Asciende hasta arriba del todo y salta a la plataforma que hay a la derecha de la columna.

» Desde ella salta a los salientes de la derecha y desciende hasta la **rampa** saltando a medio camino para engancharte al saliente. Rodéalo hasta el frontal y déjate caer. Entra por la **puerta** de **Atlas**.



Debes recuperar las cuatro llaves de los dioses para poder abandonar la zona.



Utiliza los salientes de los muros para acceder a las diferentes puertas.

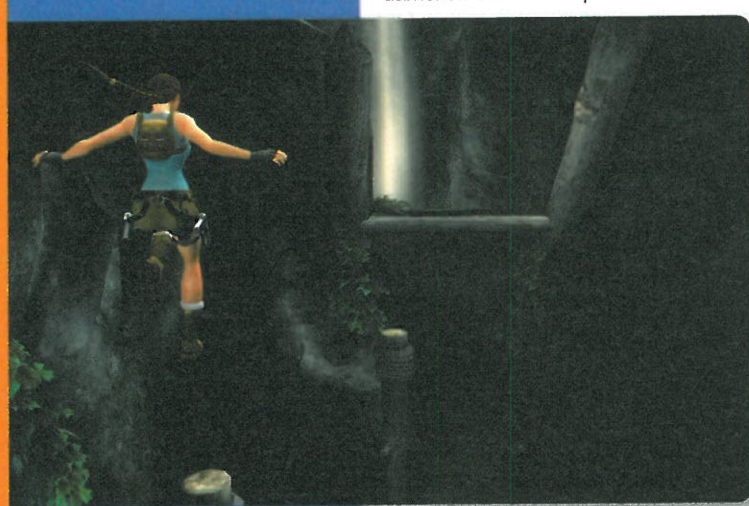


Atlas

» Activa la **palanca** y cuélgate de la puerta para colarte por la abertura que hay justo encima.

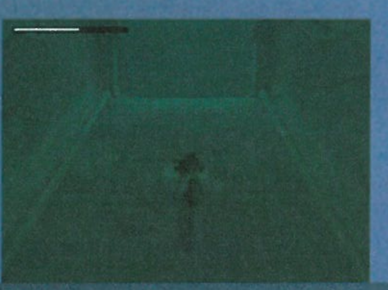
» Cuenta hasta cinco aproximadamente y salta para engancharte y pasar al otro lado. Usa el **interruptor** para extender la plataforma y cruza al otro lado antes de que se retraiga.

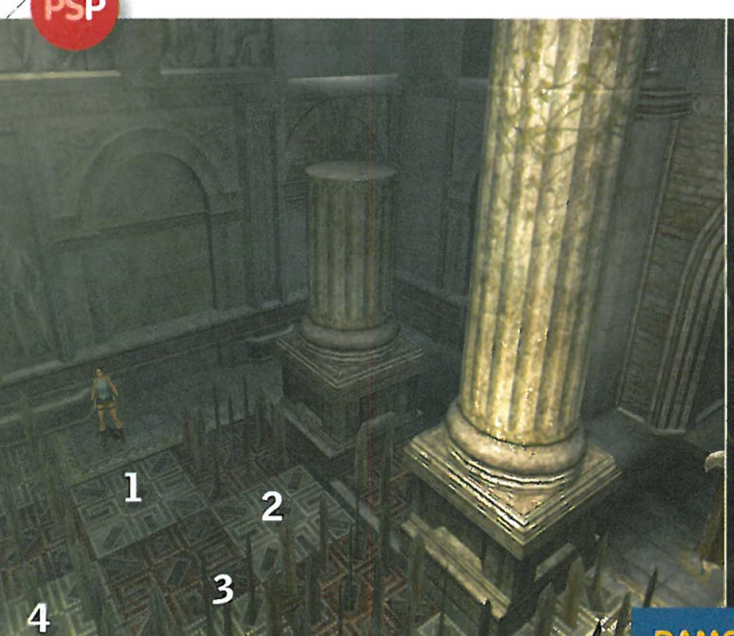
» Asciende por la izquierda y salta al primer **saliente** que encuentres lo bastante bajo como para alcanzarlo. Salta de ahí al



PS2
PSP


(21) Cuenta hasta cinco o quédate atento al sonido para saber cuándo saltar.


(22) El aire va justo en esta zona, así que usa Triángulo para nadar más rápido.



5
6

DAMOCLES

» Parece ser que Damocles tenía más de una espada, a juzgar por las trampas que te aguardan en esta cámara. Sigue el orden indicado para esquivar las trampas y rodea la columna 6 para acceder al segundo interruptor.

saliente de la izquierda y asciende.

» Utiliza el interruptor para extender una barra. Baja a la **rampa** y acércate a la estatua de Atlas. Desde la máxima distancia posible apunta con la pistola al interruptor de la izquierda, tras la estatua y **dispara**.

» Haz lo mismo con el de la derecha. Corre cuesta abajo como alma que lleva el diablo y salta a la barra y de ella al otro lado para evitar que te arrolle la **bola**. Vuelve a extender la plataforma, salta al otro lado y sube para coger la **Llave** de **Atlas**.

» Al bajar verás que la **columna** de la izquierda ahora está partida. Sube por ella, coge el botiquín y el artefacto, y usa la palanca. La **pasarela** se extenderá: tienes un tiempo limitado para cruzarla.

» Retrocede sobre tus pasos, activa el interruptor y cuélgate de la puerta. Salta cuando esté arriba del todo hacia la barra del centro de la **sala** y de ella a la abertura para salir.

» Una vez extendida la plataforma gira a la izquierda y verás la puerta de **Poseidón**. Salta desde la rampa más cercana hacia la abertura de la pared (perderás algo de vida).



CONSEJO. Cuando tengas que disparar paara resolver puzzles es más cómodo utilizar el sistema de precisión pulsando R3.

Poseidón

» Activa la puerta, cuélgate de ella, salta en el momento justo (21) y entra por la abertura sobre la **puerta**. Habrá ratas en el suelo. Avanza y zambúllete, usa la palanca para abrir el rastrillo y sigue avanzando (22) hasta salir al aire. En la columna central de la nueva cámara, bajo el agua y en el lado opuesto a la entrada, hay otro **interruptor**.

» Acciónalo y sal a la superficie. En las distintas aberturas de la sala encontrarás un botiquín y una reliquia. Trepa por la parte trasera de la columna central y cruza el puente que conduce hacia un cubo.

» Mueve el cubo para abrir la fuente y el nivel del agua subirá (23). Ahora el interruptor de la **columna** central será accesible (el que antes estaba al aire). Acciónalo y liberarás una balsa.

» Sube y nada hasta la plataforma donde hay otro cubo. Empújalo hacia el agua y se hundirá. Vuelve a la **plataforma** del otro cubo y tapa la fuente para que baje el nivel del agua.

» Desciende por la columna central



(23) Moviendo los cubos de piedra para tapar las fuentes controlas el nivel del agua.



(24) Coloca la balsa de modo que no choque con los puentes de arriba al subir el agua.



(25) La posición de caída del bloque es importante: con la argolla hacia arriba o abajo.

hasta el nivel de entrada y mueve el cubo que se había hundido para tapar la fuente junto a la que está y el **nivel** del **agua** bajará más.

» Desciende hasta el fondo (puedes saltar) y usa el gancho para arrastrar la balsa hacia el lado opuesto en que se encuentra. Puedes subir usando el desprendimiento que hay junto a la **plataforma** por la que has entrado en la cámara. Abre de nuevo la fuente de este nivel y desde la plataforma central salta hacia la **abertura** que queda justo bajo la fuente del nivel superior.

» Desde ella usa el gancho para arrastrar la balsa de manera que quede situada justo entre los dos **puentes** del nivel superior (24).

» Sube a la única fuente que queda cerrada y ábrela. Usa la balsa para acceder a la abertura que hay entre la fuente y la **cámara** con la llave.

» Agárrate al saliente, rodea la pared, salta y cuélate en la cámara de la Llave de **Poseidón**. Cógela y usa la palanca de la pared para abrir. Cierra la fuente del nivel superior para recuperar el nivel normal de agua y retrocede sobre tus pasos para salir.

» Salta al frente y asciende hasta llegar a la **columna** derribada. Crúzala y empuja la jaula de la derecha hacia la izquierda para poder encaramarte sobre ella y saltar al saliente de la izquierda.

» Rodéalo, déjate caer y salta a la izquierda de nuevo. Baja a la plataforma y déjate caer un nivel, rodea el saliente y déjate caer sobre la plataforma. Resbala por la pequeña rampa y accede a la puerta de **Damocles**.

Damocles

» Sobre la puerta verás una **argolla**. Usa el gancho desde una distancia prudencial y tira de ella.

» Empuja el bloque hasta pegarlo a la puerta (25), acciona la palanca, cuando la puerta se abra empuja el bloque para atascarla y **sube** para colarte por la abertura.

» En la siguiente cámara da un rodeo intentando evitar pisar baldosas marcadas y prosigue hasta la cámara donde está la llave sobre un **pedestal**. Cógela y retírate de la plataforma rápidamente o te convertirás en pincho moruno.

» Al fondo hay una **rampa** fruto del derrumbamiento: sube por ella y usa el gancho para correr por la pared saltando hacia cualquiera de las columnas laterales.

» Desde ahí salta a las **columnas** centrales y mira hacia la salida. A la derecha hay un interruptor: salta a la columna rota y de ella hacia el interruptor y acciónalo.

» Sal con cuidado, aún caerá una espada más. Da un **rodeo** por la zona limpia hasta llegar a un callejón sin salida.

» Gírate a la izquierda. Observa el patrón de movimiento de las espadas en las baldosas más claras. Imagina que las cuatro **baldosas** claras que tienes delante son una cruz y que numeramos sus brazos de 1 a 4 empezando por el más cercano a Lara y en sentido de las agujas del reloj. La secuencia a seguir es 1-2-3, siempre saltando de una a otra mientras mantienes pulsado **R2**.

» Desde la **baldosa** 3 puedes saltar hacia la que se encuentra entre las dos columnas. En cuanto des un paso caerá otra espada. Si miras hacia el techo verás de dónde caerán más espadas.

» Rodea la **cámara** en sentido contrario a las agujas del reloj y ve al rincón al que ahora puedes acceder fácilmente gracias a la trampa que has desactivado con el interruptor.

» Sube a la **columna** partida y salta al saliente del rincón. Asciende, ve a la

Saltos

» Acróbata profesional. Saltar en el momento preciso es todo un arte, como descubrirás en infinidad de lugares del juego. Recuerda que si mantienes pulsado X Lara saltará con más ímpetu, algo más lejos y más alto, sin importar si el salto es hacia delante, atrás o lateral. En las rampas debes saltar siempre un poco antes de llegar al borde inferior. En las zonas donde no tengas demasiado tiempo para medir los saltos, prepárate siempre para pulsar Triángulo porque seguramente perderás el equilibrio.



Algunas puertas tienen más de una ruta de acceso. Depende de donde vengas...



PS2 PSP


(26) El túnel inundado está oculto en un rincón de la cámara.


(27) Desde la jaula de la derecha tienes que ir por la pared hasta el poste de la izquierda.

izquierda y sube hasta el interruptor.

» Acciónalo y gírate para ver la sala, dejando el **interruptor** a su espalda. Verás dos columnas enteras y una rota. Sube por el poste que tienes delante.

» Desde él salta a la columna de detrás, desde ella a la siguiente columna entera y desde ella al poste que hay junto al **muro**.

» Descuélgate y salta al saliente de la izquierda. Sube al siguiente saliente y desde el borde izquierdo salta y usa el gancho para correr por la **pared**.

» Observa la última columna que ves al pasar: tienes que saltar hacia atrás desde la pared mientras corres para llegar a ella.

» Salta avanzando de columna en columna hasta la cuarta y de ella al saliente que hay en la pared justo delante, un poco a la **derecha**. Continúa por los salientes hasta donde se encuentra el interruptor que abrirá la puerta.

» Acciónalo, salta abajo y corre para pasar antes de que se cierre la puerta. Retrocede sobre tus pasos hasta la cámara principal y desciende al nivel del suelo.

» Utiliza las llaves con las diferentes **cerraduras** para abrir la puerta (de izquierda a derecha, Poseidón, Efesto, Damocles y Atlas).

Coliseo

» Avanza por el corredor y mata las ratas. Utiliza la plataforma de la izquierda para subir y recorre la sala de plataforma en **plataforma** rodeándola en el sentido de las agujas del reloj. Llegarás a un acceso a un túnel inundado (26).

» Bucea avanzando como si cruzaras la sala por debajo, gira a la izquierda en la primera intersección, después derecha e **izquierda** otra vez.

» Sal del agua y mata los murciélagos. Sitúate mirando hacia la pared donde sale el agua y verás una jaula a tu derecha. Sube a ella y rodea la cámara por los salientes hasta coger un botiquín. Baja al suelo y vuelve a subir por la jaula y al **saliente**. Esta vez rodeando hacia la izquierda (27) hasta estar en un saliente de piedra más claro que el resto.

» Salta desde él al poste que tienes detrás y del poste a la jaula grande. Verás una abertura enfrente, entre el muro y los **barrotes**.

» Salta por ella. Sube por la rampa hasta el coliseo. Acaba con los dos gorilas y sube la pequeña rampa formada por unos **cascotes caídos**.

» Sube hasta la última fila y verás una columna con hendiduras. Salta hacia ellas rodeándola y salta hacia atrás a la siguiente **plataforma**.

» Desde ella salta a la siguiente y déjate caer por la rampa. Salta a la plataforma que verás y desde ella al palco presidencial.

» Avanza hasta el **interruptor** y acciónalo. Retrocede y entra por la puerta recién abierta. Dos gorilas y dos felinos saldrán por ella. Acaba con ellos y escapa.

» Baja por la rampa y ve a la derecha. Escala los **escombros** y llegarás a una sala con cuatro jaulas (una está sobre otra de ellas). Súbete a la jaula más pequeña y apunta a la que está encima de otra, usando el **gancho** para bajarla.

» Arrástrala subiéndola por la rampa de madera hasta la **cámara** previa y colócala junto a la jaula del fondo. Súbete, coge la llave y vuelve a la arena del coliseo. Dos felinos más te aguardan.

» Vuelve a hacer todo el camino hasta la presidencia, donde activaste el interruptor, y usa la llave para abrir la puerta. Sube por la **escalera**.

» Date media vuelta y ve hacia el derrumbamiento (28). Salta a la plataforma y salta por el otro lado usando el gancho (29). Salta a la siguiente plataforma y descuélgate por el **borde**.

» Déjate caer y usa el gancho de inmediato. A tu izquierda verás algo brillante, justo a la derecha hay un saliente. **Colúmpiate** y agárrate a él (30).

» Coge el artefacto y vuelve al saliente. Sube un nivel, encarámate sobre la roca y cae por la rampa saltando a medio camino hacia la siguiente **plataforma**.

» Salta a la hendidura de la columna, rodéala, asciende, sigue rodeándola y salta a la siguiente **columna**. Salta sobre el techo del palco y avanza.

» Salta a la plataforma del otro lado y de ella al **palco**. Baja por la **rampa** y continúa por el único camino posible hasta abandonar el coliseo.

Palacio del Rey Midas

» Al entrar te atacarán dos gorilas (31) y un tercero en cuanto avances hacia la estatua. Trepa por la **estatua** de **Midas** por el lateral izquierdo (32).

» Tras su cabeza hay cartuchos y una palanca. Acciónala y baja para entrar por la puerta recién abierta. Avanza por el único camino posible y cruza la sala de la **columna**.

» Continúa por el pasillo y baja las escaleras. Acaba con el felino y el gorila. Destruye los **soportes** de la columna apuntando con R3, lanzando el gancho y tirando de ellos. Recoge la **Barra** de **Plomo** que verás caer.

» Retrocede sobre tus pasos hasta la sala de la **columna**, ahora inundada de

!

CONSEJO. Si mantienes pulsado R2 el movimiento de Lara será más lento pero mucho más preciso, muy útil para evitar las trampas de Damocles.



(28) Utiliza los escombros como punto de referencia para guiarte.



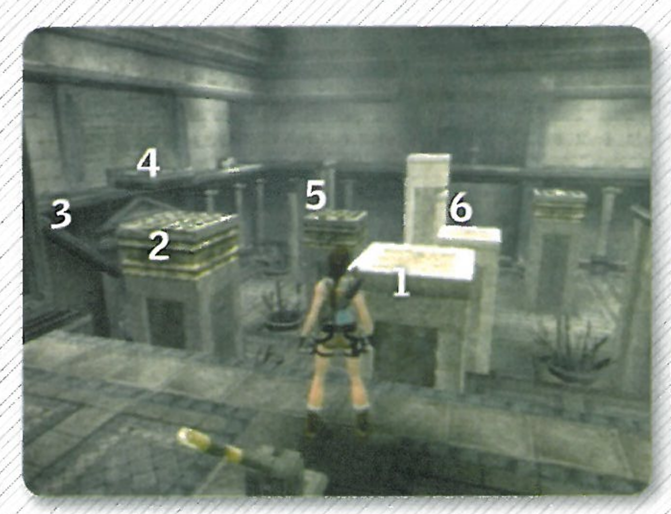
(29) Colúmpiate con el gancho hasta la siguiente plataforma y descuélgate.

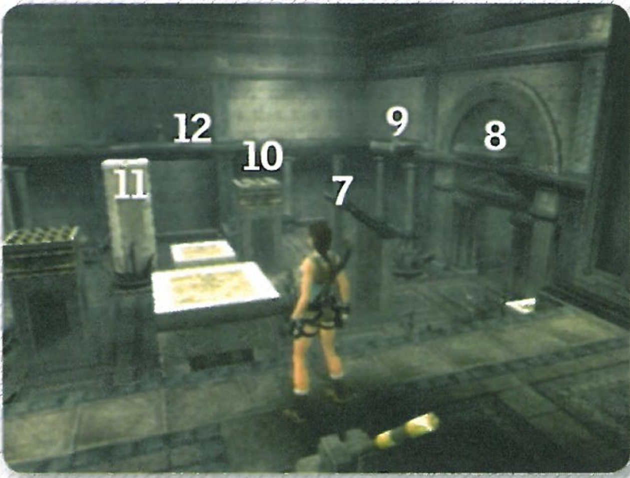


(30) El saliente hacia el que tienes que saltar está justo en el centro.

LA CÁMARA DE LAS LANZAS

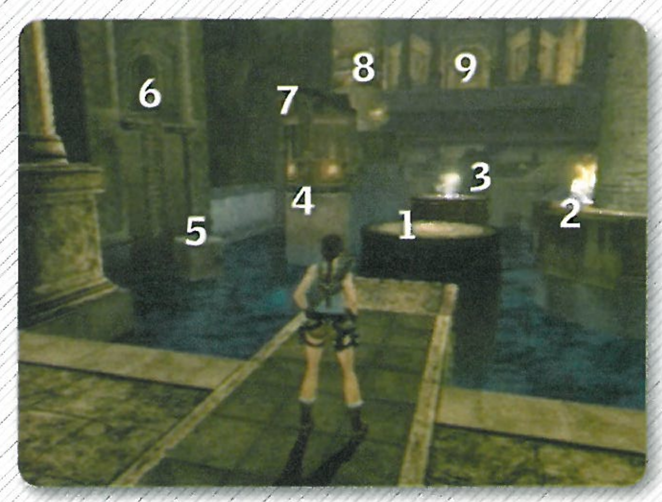
Salvo las columnas con lanzas, el resto son sensibles a la presión, así que debes realizar la secuencia en el orden indicado y sin perder tiempo. Puedes permitirte un respiro sólo en las columnas coronadas por lanzas.

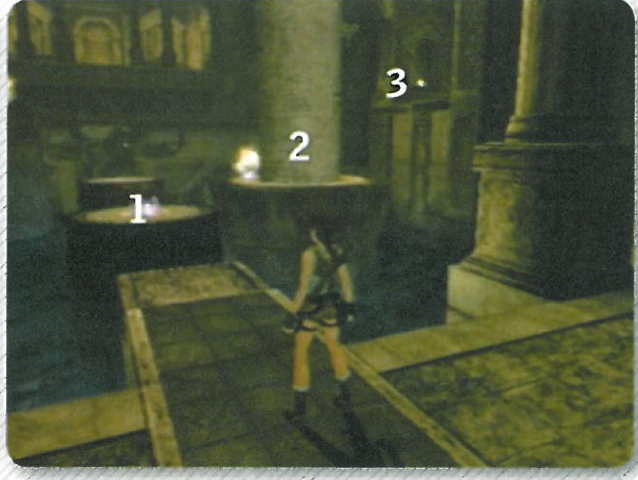




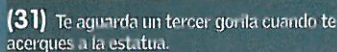
LA CÁMARA DEL FUEGO

Primero activa el interruptor subacuático de la columna 2, después activa el interruptor marcado como 3 (abajo a la derecha) y después realiza la secuencia de nueve pasos indicada en la imagen inferior.








(31) Te aguarda un tercer gorila cuando te acerques a la estatua.


(32) Hay un interruptor tras la cabeza de Midas: escala por la izquierda.

PS2
PSP

arena. Dirígete hacia la salida y sube por las escaleras para regresar a la misma cámara pero por la parte de arriba (hay un **botiquín** en esta zona).

» Salta a la roca de la derecha y ve ascendiendo hasta el saliente. Rodea la cámara usando los salientes y al pasar por encima de la entrada usa el gancho para columpiarte hacia el otro lado y saltar al **saliente**.

» Salta hacia atrás y agárrate a la cuerda. Balancéate, salta a la columna e inmediatamente hacia la plataforma que hay al otro lado.

» Date media vuelta y verás una hendidura en la **columna**: salta y aférrate a ella rodeando la columna. Salta hacia atrás sobre la plataforma y asciende por los salientes de la pared hasta la **plataforma** del **rincón**.

» Desde ella salta y usa el gancho para correr por la pared, saltando desde el otro extremo a la plataforma y de ella a la abertura de la pared para coger otro **botiquín**.

» Vuelve a la plataforma y de ella salta a la salida de la cámara. Avanza por el único camino posible y acaba con los gorilas. Ya en el **Jardín** de **Midas** verás un interruptor: acciónalo y descuélgate por el borde que hay junto a la pared para descender al nivel inferior del jardín. **Trepa** por la **estatua** y sigue por la puerta que acabas de abrir con el interruptor.

Cámara del Fuego

» Avanza hasta que se enciendan los fuegos. Salta al **agua** y sal de ella inmediatamente para matar al cocodrilo. Entra en el agua y dirígete hacia la **plataforma** que tiene los fuegos que se mueven describiendo un círculo.

» Bajo el agua verás un interruptor y al accionarlo la columna de la plataforma ascenderá.

» Vuelve al punto de partida, salta a la **plataforma** central de manera que Lara quede enganchada del borde y sin subirte a ella rodéala hacia la derecha hasta situarte lo más **cerca** posible de la plataforma que tiene varios fuegos.

» Sube a la **plataforma** central, date media vuelta y salta hacia la otra. Sube y espera el momento oportuno para correr hacia la izquierda hasta el **saliente** seguro.

» Ahora debes ascender por las hendiduras de la columna hasta que no puedas más. Sitúate lo más a la izquierda posible en la hendidura superior y salta a la plataforma que tienes detrás. Sube y activa el **interruptor**. Salta a la plataforma que tienes más cerca y de ella a la que acaba de surgir del agua.

» Desde ella salta a la que tiene grabados que escupen fuego por la **boca**, rodéala por la izquierda hasta quedar alineado con la plataforma pequeña que hay junto a la escalera y salta a ella.

» Sube por la escalera y activa el interruptor. Desde el borde izquierdo salta hacia la columna alta que hay a la izquierda y muévete a la izquierda.

» Cuando estés sobre el grabado que escupe fuego salta hacia arriba para engancharte al saliente superior y desde ahí sube a lo alto de la columna evitando la **llamarada**.

» Desde aquí arriba salta hacia la columna que acabas de elevar con el interruptor y asciende por las hendiduras (no olvides usar el **Triángulo** para moverte más deprisa) evitando las llamaradas.

» Cuando estés lo más arriba posible muévete hacia la derecha y podrás saltar hacia atrás para hacerte con otro botiquín y otra barra de plomo.

» Regresa al **Jardín** de **Midas** (dos gorilas más te atacarán). Al fondo a la izquierda, en el lado opuesto a la estatua de Midas, hay un pedazo de pared derrumbada.

» Súbete a ella (33), salta a la fuente de la izquierda y de ahí al saliente de la pared. Asciende y activa el **interruptor** (34) para abrir otra puerta. Entra y avanza hasta la cámara de las lanzas.

Cámara de las Lanzas

» Cruza la sala y sal a una cámara con una rampa, una **puerta** cerrada y un cajón de madera que bloquea un interruptor. Retira el cajón y activa el interruptor para abrir la puerta.

» Sal por ella, coge el botiquín de la derecha y sigue subiendo hasta encontrar una **palanca**. Úsala y verás elevarse las plataformas. Todas son sensibles al peso, debes realizar la sucesión de saltos con gran precisión y rapidez.

» Salta a la plataforma justo delante de la palanca y de ahí a la de la izquierda para agarrarte al borde evitando las **lanzas**.

» Observa la plataforma que hay justo encima de la puerta: debes rodear la columna por la derecha, saltar hacia atrás sobre la **rampa** y saltar inmediatamente para agarrarte al saliente de la plataforma que hay sobre la puerta.

» La **plataforma** empezará a retraerse, así que corre y salta hacia el saliente de la columna que tienes a la derecha. Salta para agarrarte al borde superior de la columna y rodéala hasta el lado opuesto.

» Salta hacia atrás sobre la otra **columna**, desde ella a la rampa, ahora a la plataforma, sube y salta a la plataforma de la izquierda y desde ella a la

!

CONSEJO. Cada vez que entres en una nueva zona prepárate para disparar: normalmente hay más de una bestia salvaje aguardando.


(33) Súbete a la fuente y utiliza los salientes para llegar hasta el interruptor.


(34) Ánimo, otra puerta abierta, ya queda menos para llegar al final.


(35) La balsa debe quedar colocada en el fondo del canal antes de subir el nivel del agua.

columna con lanzas.

» Rodéala, salta hacia atrás para agarrarte al saliente de la columna, súbete sobre ella y salta hacia la abertura para coger la barra de **plomo**.

» Retrocede sobre tus pasos hasta el **Jardín** de **Midas**. Súbete al pedestal de la estatua y acércate a la mano abierta. Coloca sobre ella cada una de las barras de **plomo** para convertirlas en barras doradas y cógelas.

» Ahora coloca las barras doradas en los huecos correspondientes del pedestal y el **trono** de Midas, y desbloquearás el acceso al túnel inundado.

» Zambúllete, avanza por el único camino posible hasta la **bifurcación**, gira a la izquierda y sal a la superficie.

Tumba de Tihocan

» Tira del cajón de madera para pasar y acaba con la **rata**. Arrastra el cajón de madera para colocarlo bajo el interruptor, súbete y acciónalo.

» En la siguiente cámara salta al asta de tu derecha, salta de nuevo, usa el gancho y corre por la pared para saltar a un saliente un poco más adelante. Rodéalo, salta hacia atrás a otro saliente y rodéalo de nuevo.

» Salta a la izquierda y usa el gancho para llegar a la **plataforma** del fondo y de allí a la siguiente. Avanza hasta que el camino se corte. Salta el hueco y sigue hasta la pared. Salta a la siguiente plataforma y de ahí al asta más cercana. Ya en la siguiente plataforma empuja el cajón hacia el fondo.

» Salta agarrándote al **saliente** más alto, asciende al siguiente y salta al asta y de ahí a la siguiente plataforma. Avanza por las astas y salientes rodeando el rincón hasta otra plataforma con otro **cajón** de **madera**. Tíralo al fondo también y regresa al punto de partida saltando a la plataforma central.

» Salta al agua y sal de ella hasta localizar el segundo cajón que tiraste. Empújalo hasta que esté en el agua. Rodea la cámara hasta localizar el primer cajón y tíralo también al **agua**.

» Retrocede hasta el control de nivel de agua de esta zona inferior y úsalo para sacar todo el agua de la cámara. Desciende hasta el fondo y coloca los dos **cajones** sobre las losas de presión.

» Sube de nuevo hasta el control de nivel de agua usando los cascotes del rincón para dejarte caer sobre la rampa: salto, **gancho**, carrera por la pared, salto a la plataforma, de ahí al saliente, rodea la pared, sube al saliente superior y de ahí al asta.

» Salta al otro saliente, rodea, otro asta, saliente, rodea, sube a la plataforma y salta desde ella hasta la **plataforma** que te permitirá subir de nuevo.

» Usa otra vez el control de nivel de agua y la **balsa** estará ahora flotando. Si te colocas de espaldas a la entrada, verás que el agua se adentra en dos canales paralelos entre las columnas.

» Arrastra la balsa hacia el fondo del canal de la derecha (35). Regresa subiendo como si fueras al punto de partida y acciona el control de agua del nivel superior, cerca de la entrada.

» Ahora la **cámara** está totalmente inundada. Nada hacia el extremo opuesto de la sala y la balsa debería estar muy cerca de la salida.

» Súbete a ella para poder acceder al camino de piedra, arrástrala un poco para acercarla a la salida y úsala para saltar y engancharte al **saliente**. Ahora estás ante tres cabezas que escupen agua. Zambúllete y déjate arrastrar por la corriente.

» Cuando puedas salir a la superficie, coge aire y bucea hasta localizar un túnel inundado en la esquina opuesta al lugar de tu caída. Avanza por él hasta salir a una gran caverna con un templo.

» Bajo el **agua**, más o menos frente a la entrada del templo, hay un túnel. Métete por él hasta encontrar una palanca que debes usar para abrir la puerta del templo. Retrocede y entra por la **puerta** recién abierta.

» Supera la secuencia contra **Pierre** pulsando los botones en el momento oportuno y después tendrás que librar la batalla contra los dos **guardianes** de la tumba. Ahora viajarás a Egipto.



BATALLA CONTRA LOS GUARDIANES DE LA TUMBA

» Eliminarlos no es tarea fácil: cuando su indicador de rabia esté al máximo tendrás oportunidad de dar un tiro certero en la cabeza pulsando Círculo y disparando en el momento oportuno cuando la mira esté en rojo. Entonces tienes que usar el gancho para tirar del escudo que porta. La siguiente vez que el indicador de ira esté al máximo lanzarán un rayo que te convertirá en piedra. Moviendo el stick izquierdo rápidamente a izquierda y derecha podrás librarte del hechizo antes de que te golpeen. Una vez arrebates el escudo a los dos, ya no tendrás más oportunidades de movimientos especiales.

» A partir de este momento cada vez que el indicador de rabia esté al máximo siempre recibirás un rayo petrificador. Asegúrate de estar junto a un escudo y usarlo con Triángulo cada vez que esto ocurra. Con el guardián convertido en piedra tus disparos le causarán daño. Repite la operación cuantas veces sea necesario para acabar con ellos.


Coloca las barras de oro en sus huecos para poder abrir el túnel inundado.


Empuja el cajón de madera hasta la pared para poder llegar hasta el interruptor.

Pocas cosas esconde un juego de este género. Desde luego, nada que no puedas conseguir pulverizando los tiempos. Para ayudarte en tan ardua tarea, hemos plasmado a lo largo de las siguientes páginas los mejores consejos para que puedas rascar esas décimas a los 18 circuitos que componen el Campeonato Oficial de 2006.

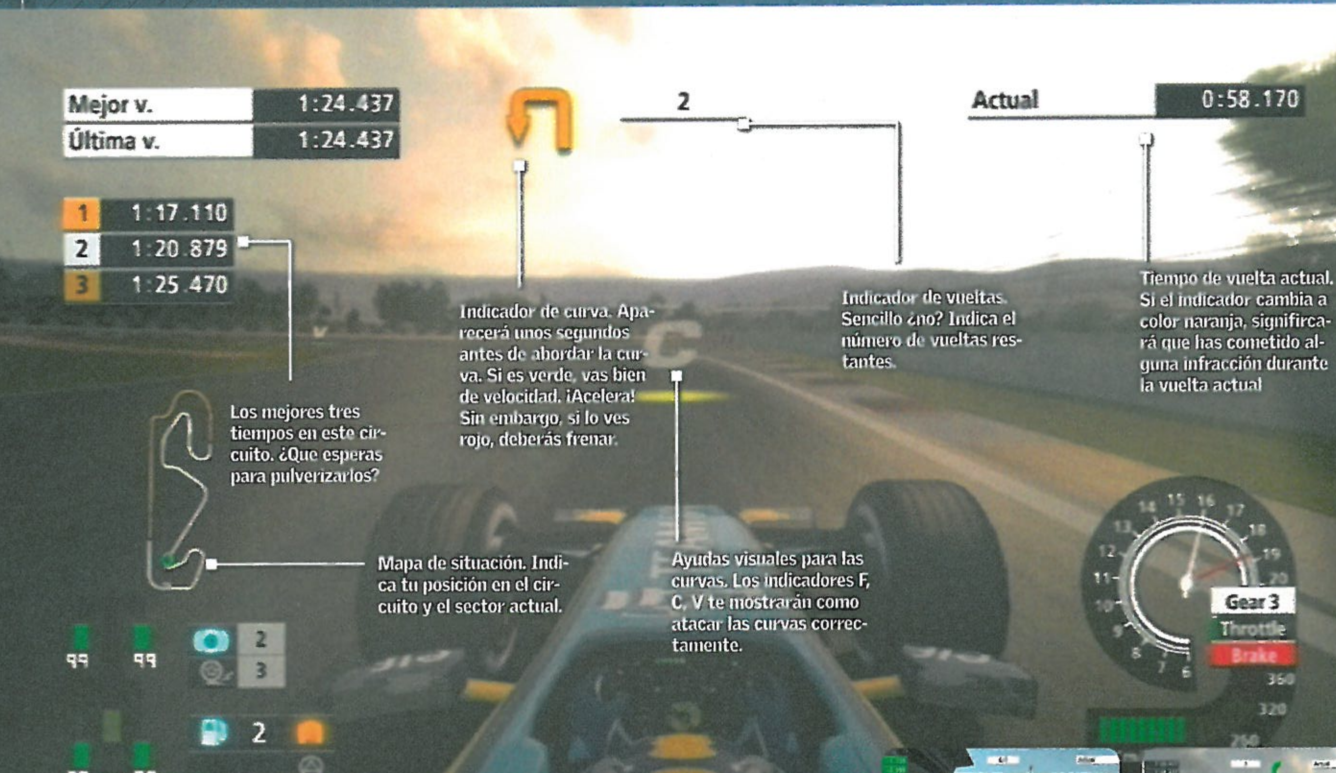
Formula



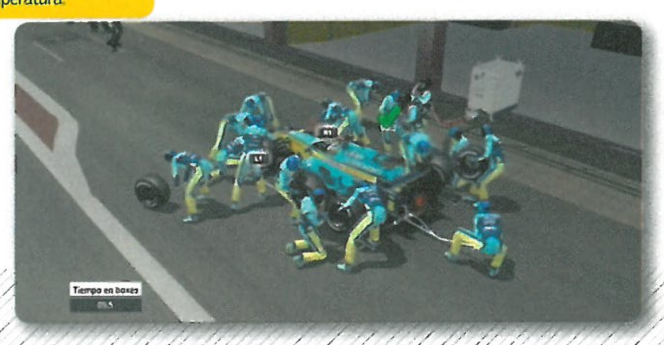
championship edition one

LA PANTALLA DE JUEGO.

Aunque deberías estar con los ojos clavados en la carretera para no acabar en la pucelana, tampoco viene del todo mal tener unas nociones basicas de lo que te rodea.



ESTADO DEL COCHE. El color de los neumáticos indicará su estado. Azul, están fríos. Verdes, estado óptimo. Amarillos, ¡pasa por boxes YA! El número indica la temperatura.



Ayudas visuales. Línea en carretera. Indica la trazada óptima. Verde, acelera. Amarillo, levanta el pie del acelerador. Rojo, frena. ¡Ideal para principiantes!

Ayudas visuales. Indicadores F, C, V. F es el punto de frenada óptimo. C señala el punto donde debes comenzar a girar. V indica la salida de la curva.

LAS PARADAS EN BOXES

Para que tus mecánicos sean rápidos como el rayo, deberás completar la secuencia en pantalla. Ten en cuenta que cuanto más tiempo permanezcas en boxes, más combustible cargarás en el monoplaza.

SANCIONES

Acortar en una curva o pasar por encima de las chicanes puede ser motivo de sanción. Estas vienen en forma de reducción de velocidad. Durante unos segundos (varía en función de la falta cometida) tu coche circulará con el limitador de velocidad activado.

Configura tu monoplaza. Solo para los jugadores más avanzados. Podrás variar hasta el último detalle. Desde el tipo de gomas hasta la presión de los frenos.



Ayudas de conducción. Frenos antibloqueo. Una característica muy interesante que te evitará más de un susto al pasarte de frenada en las curvas.



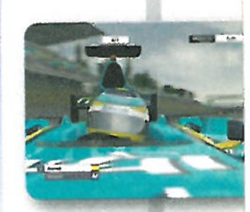
¿Sabías que...? El circuito de Bahrein está situado en el Sur del país, en Sakhir, justamente a 30 minutos del aeropuerto.



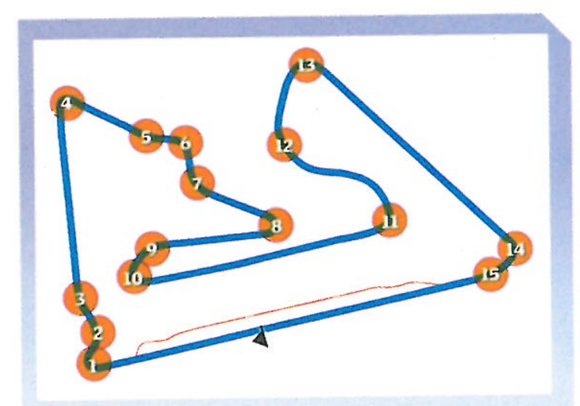
Sus instalaciones, su trazado y su seguridad pasiva presenta un nivel de calidad del que muy pocos circuitos pueden presumir.



Mónaco es uno de los GPs más complicados de los que componen el mundial.



El modo de repetición te alegrará la vista con cámaras tan impresionantes como ésta.



1. GP de Bahrein

» VUELTAS **57** » CURVAS **15** » LONGITUD **5,412 KM**

» MEJOR VUELTA **M. SCHUMACHER 1'30"252 (2004)**

» RECORRIDO TOTAL **308,238 KM**

Curva 1 » Llegas a unos 320 Km/h en séptima marcha. Tendrás que reducir hasta primera para entrar en la curva a unos 80 Km/h para salir con la mejor trazada posible.

Curva 2 » Inmediatamente después entras en la segunda curva a 120 Km/h en tercera.

Curva 3 » Si has salido bien de la segunda curva, deberás poder pasar por la tercera a no más de 190 Km/h para conseguir la trazada óptima y salir disparado hacia la recta.

Curva 4 » Curva de segunda a 100 Km/h. Procura atacarla desde el exterior con el máximo ángulo posible para no perder velocidad.

Curva 5, 6 y 7 » Chicane que podrás atacar en tercera a un máximo de 200 Km/h siempre que sigas la trazada correcta. No te subas demasiado a los pianos o perderás el control de monoplaza.

Curva 8 » Reduce hasta los 80 Km/h en primera. Ábrete en el punto de frenada y tírate al interior en el vértice de la curva. Saldrás pisando el piano ligeramente.

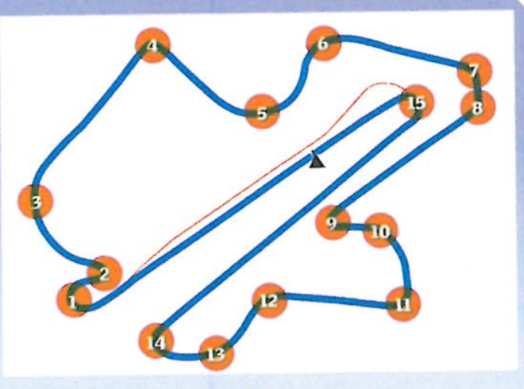
Curvas 9 y 10 » No te confíes al entrar en la curva 9. Es más cerrada de lo que parece. No la abordes a más de 80 Km/h en primera y siempre por el interior.

Curva 11 » Rapidísima curva de 300 Km/h en séptima.

Curva 12 » Reduce hasta los 210 Km/h en quinta para conseguir el mejor tiempo posible en este segundo sector.

Curva 13 » Aquí tendrás que bajar hasta cuarta y entrar a no más de 170 Km/h.

Curvas 14 y 15 » Vendrás de la recta a unos 320 Km/h. Asegúrate de frenar con tiempo para poder atacar esta curva a 90 Km/h en segunda y, tras superarla, pisa a fondo para la recta de meta.



2. GP de Malasia (Sepang)

» VUELTAS **56** » CURVAS **15** » LONGITUD **5,543 KM**

» MEJOR VUELTA **J.P. MONTOYA 1'34"223 (2004)**

» RECORRIDO TOTAL **310,408 KM**

Curvas 1 y 2 » Tras la recta principal, llegas al punto de frenada a unos 310 Km/h. Ataca estas curvas a no más de 80 Km/h. Subiéndote ligeramente a los pianos podrás apurar la trazada y raspar algo de tiempo.

Curva 3 » Rapidísima curva en sexta a 250 Km/h.

Curva 4 » Tendrás que reducir de unos 300 Km/h hasta unos 110 Km/h en segunda.

Curva 5 » Otra rápida curva a 260 Km/h en sexta.

Curva 6: Entra en quinta a unos 216 Km/h.

Curvas 7 y 8 » Ligera frenada desde los 275 Km/h a 180 Km/h en cuarta. No apures demasiado la frenada ya que si te pasas, te saldrás con toda seguridad en la curva 8.

Curva 9 » De nuevo, fuerte frenada desde los 280 Km/h a unos 75 Km/h.

Curva 10 » Amplia curva que podrás tomar a unos 200 Km/h.

Curva 11 » Algo más cerrada que la anterior, esta curva te permitirá tomarla a unos 140 Km/h en cuarta.

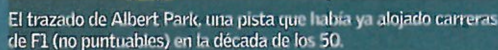
Curva 12 » Siguiendo la trazada perfecta, deberías poder tomar esta curva, en apariencia lenta, a unos 250 Km/h. Eso sí, pisando ligeramente los pianos.

Curva 13 » Curva de 220 Km/h. Se podría tomar más deprisa, pero no te dejaría tiempo para frenar y atacar correctamente la siguiente curva, mucho más cerrada.

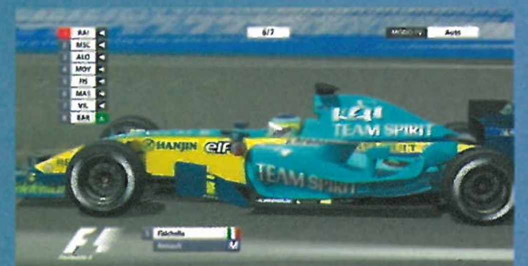
Curva 14 » Cógela a no más de 100 Km/h y prepárate para salir disparado hacia la recta. Ojo con la siguiente curva.

Curva 15 » De 300 a 80 Km/h y recta de meta. ¡Pie a fondo!

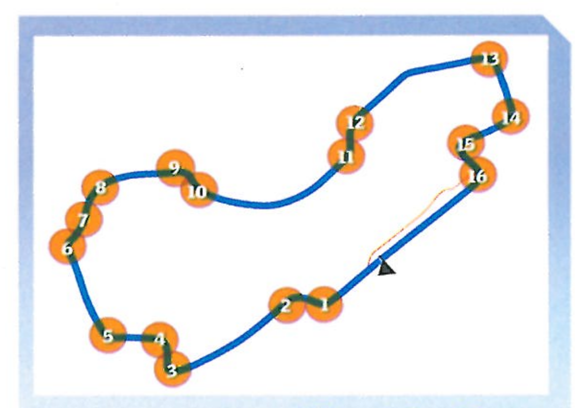




El trazado de Albert Park, una pista que había ya alojado carreras de F1 (no puntuables) en la década de los 50.



Circuito de la ciudad de Imola. La existencia de este trazado fue muy deseada por Enzo Ferrari.



3. GP de Australia Albert Park

» VUELTAS **58** » CURVAS **16** » LONGITUD **5,303 KM**

» MEJOR VUELTA **M. SCHUMACHER 1'24"125 (2004)**

» RECORRIDO TOTAL **307,574 KM**

Curva 1 » Tras la recta, reduce hasta los 130 Km/h. Acelera lo máximo posible a la salida de la curva, ya que la siguiente se puede tomar algo más deprisa.

Curva 2 » Pero no a más de 210 Km/h. Por delante te espera una recta de casi 300 Km/h.

Curva 3 » Fuerte frenada hasta los 75 Km/h.

Curva 4 » Algo más rápida que la anterior, esta curva no permitirá tomarla a más de 140 Km/h.

Curva 5 » Rápida y amplia curva de 230 Km/h entrando en sexta.

Curva 6 » Ligera frenada desde unos 280 Km/h hasta los 120 Km/h.

Curva 7 » Otra rápida curva de 190 Km/h y subiendo.

Curva 8 » Para llegar a este punto a unos 260 Km/h en sexta marcha.

Curvas 9 y 10 » 100 Km/h será lo máximo posible para esta sucesión de curvas. Como suele suceder en estos casos, apurando los pianos recortarás unas centésimas. Hasta la siguiente curva, podrás acelerar hasta los 280 Km/h.

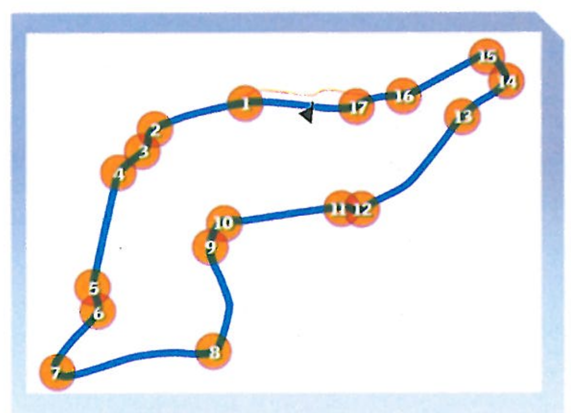
Curvas 11 y 12 » 215 Km/h será lo adecuado para conseguir la trazada perfecta para estas dos rápidas curvas. De nuevo, 280 Km/h es lo recomendado hasta la siguiente frenada.

Curva 13 » Frenada que será hasta los 120 Km/h en tercera.

Curva 14 » Ligero apretón hasta los 240 Km/h que rápidamente tendrás que convertir en 165 Km/h para tomar correctamente esta curva.

Curva 15 » Curva muy cerrada de unos 75 Km/h

Curva 16 » Algo más amplia, toma esta curva a unos 160 Km/h para salir lo más rápido posible hacia la recta de meta.



4. GP de San Marino

» VUELTAS **62** » CURVAS **17** » LONGITUD **4,933 KM**

» MEJOR VUELTA **M. SCHUMACHER 1'20"411 (2004)**

» RECORRIDO TOTAL **305,609 KM**

Curva 1 » Rapidísima curva de 290 Km/h que casi se puede tomar en línea recta.

Curvas 2 y 3 » Tamburello puede ser peligroso si se apura demasiado. No entres a más de 130 Km/h

Curva 4 » La salida de Tamburello es muy rápida, permitiéndote tomarla a unos 230 Km/h

Curvas 5 y 6 » Llegarás a la curva 5 a unos 280 Km/h. Procura reducir como poco a 200 Km/h y no acelerar demasiado en la salida porque la curva 6 tendrás que tomarla a no más de 100 Km/h.

Curva 7 » Corta recta que te permitirá llegar a la curva bastante rápido. Reduce hasta los 75 Km/h si no quieres acabar la carrera antes de tiempo.

Curva 8 » 170 Km/h es el máximo para esta curva. Podrás apurar si te abres lo suficiente y te tiras al interior justo en el vértice de la curva.

Curvas 9 y 10 » Llegas a casi 300 Km/h a este punto. La curva 9 es algo más abierta pudiendo tomarla a unos 230 Km/h, pero la 10 es mucho más cerrada. Reduce a 110 Km/h.

Curvas 11 y 12 » Como en el tramo anterior, llegas muy rápido a este punto teniendo que reducir hasta los 160 Km/h para la curva 11 y a los 130 Km/h para la 12.

Curva 13 » Rápido y leve giro a 300 Km/h.

Curva 14 » Fuerte frenada para reducir de séptima a segunda a casi 100 Km/h.

Curva 15 » Terminando la zona de Rivazza, esta última curva no será muy diferente a la anterior. No más de 120 Km/h.

Curvas 16 y 17 » La Variante Bassa es algo complicada. Llegas a casi el máximo y tienes que reducir a primera o segunda, a 90 Km/h para la curva 16 y unos 100 Km/h para la 17.

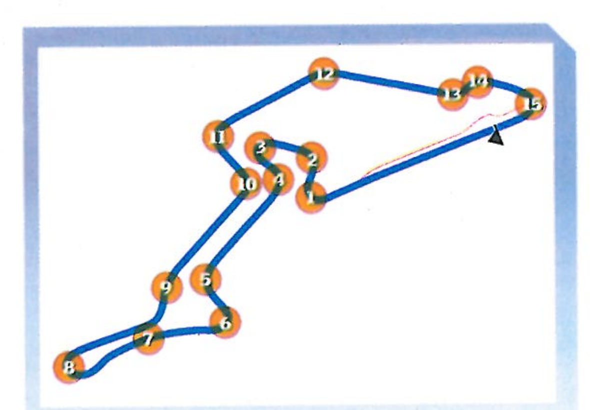


Los más puristas dirán que el nuevo trazado de Nurburgring era un insulto al antiguo, pero la seguridad en Fórmula 1 es lo primero.



Uno de los trazados más modernos que reúnen las condiciones para acoger las más importantes competiciones del motor.

Los coches controlados por la IA no están exentos de fallos mecánicos y accidentes.



5. GP de Europa Nurburgring

» VUELTAS **60** » CURVAS **15** » LONGITUD **5,148 KM**

» MEJOR VUELTA **M. SCHUMACHER 1'29"468 (2004)**

» RECORRIDO TOTAL **308,863 KM**

Curvas 1 y 2 » Ambas curvas son muy lentas y pueden formar cuellos de botella peligrosos en la salida. Si vienes de una vuelta completa, llegarás al máximo teniendo que reducir a tope. Primera marcha a 75 Km/h. La segunda curva permite pasar algo más rápido, 120 Km/h como mucho.

Curvas 3 y 4 » Otra sucesión de curvas lentas. 80 Km/h para la tercera y no más de 110 Km/h para la cuarta.

Curva 5 » Frenada moderada. Toma está curva a no más de 200 Km/h.

Curva 6 » Algo más cerrada que la anterior, este giro te permite como mucho 120 Km/h.

Curva 7 » Frenada fuerte. Llegas al punto de frenada casi al máximo, teniendo que reducir hasta los 95 Km/h en segunda.

Curvas 8 y 9 » Rápida sucesión de curvas a izquierda y derecha a unos 260 Km/h. Cogiendo una buena trazada se hacen casi en línea recta.

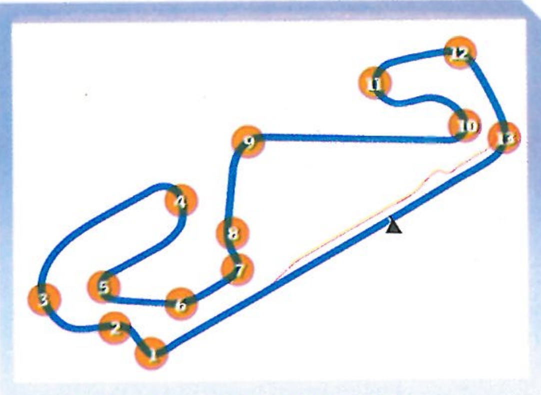
Curva 10 » Tras la recta, este punto supone una frenada fuerte, teniendo que reducir hasta los 140 Km/h.

Curva 11 » No te confíes por la recta y no entres a más de 160 Km/h.

Curva 12 » Rapidísimo giro a derecha de casi 290 Km/h.

Curvas 13 y 14 » Tras la rápida sección anterior, este punto supone una reducción a casi 110 Km/h para la curva 13, pero una salida bastante rápida para la 14. Entra a no más de 190 Km/h

Curva 15 » Lento giro de no más de 115 Km/h y recta de meta.



6. GP de España Montmeló

» VUELTAS **66** » CURVAS **13** » LONGITUD **4,627 KM**

» MEJOR VUELTA **G. FISICHELLA 1'15"641 (2004)**

» RECORRIDO TOTAL **305,256 KM**

Curvas 1 y 2 » Supone un giro a derecha de 140 Km/h para entrar casi inmediatamente en Renault a 190 Km/h.

Curva 3 » Rápido tramo en el que podrás pisarle hasta los 230 Km/h durante el giro y a fondo durante la recta.

Curva 4 » Reduce hasta los 130 Km/h. Tírate al interior de la curva para salir por el exterior durante la recta. En la recta, cámbiate lentamente al lado derecho de la pista.

Curva 5 » De nuevo, frenada fuerte hasta los 100 Km/h y un tramo algo más rápido por delante.

Curva 6 » Amplio giro de unos 260 Km/h

Curvas 7 y 8 » Reduce hasta los 140 Km/h y tírate hacia la octava a unos 200 Km/h.

Curva 9 » A tope en la recta y frenada hasta los 220 Km/h en este giro.



Curva 10 » De nuevo a tope durante la recta y frenada hasta los 110 en La Caixa.

Curva 11 » Durante la subida podrás pisarle hasta los 220 Km/h de nuevo, pero pasa por el punto de frenada a no más de 115 Km/h o te irás contra el público.

Curvas 12 y 13 » A partir de este punto, si haces la trazada correctamente, podrás ir pie a fondo hasta llegar de nuevo a la primera curva tras pasar la recta de meta. Ambas curvas se toman a unos 240 Km/h.



Este circuito es hoy en día algo que va mas allá de lo puramente deportivo. Definido muchas veces como pista "salón".



Silverstone presenta una serie de curvas muy rápidas, especialmente las de Becketts, Maggotts, Chapel y Hangar Straight.

Mirabeau
Portier
Sainte Devote
Casino
Beau Rivage
Loews
Massanet
Tabac
Túnel
Chicane de Nouvelle
Piscine
La Rascasse
Anthony Noghes

7. GP de Mónaco Montecarlo

» VUELTAS **78** » CURVAS **16** » LONGITUD **3,340 KM**
» MEJOR VUELTA **M. SCHUMACHER 1'14"439 (2004)**
» RECORRIDO TOTAL **260,520**

Sainte Devote » En esta primera curva, y como en casi todas las de este Gran Premio (menos la del túnel), tendrás que reducir hasta segunda marcha y atacarla a no más de 90 Km/h.

Beau Rivage y Massanet » Sucesión de tres leves giros a cada cuál más rápido. Se pueden enlazar casi en línea recta, entrando a unos 220 Km/h en el primero y saliendo del tercero a unos 270 km/h.

Casino y Mirabeau » Reduce a 120 km/h para girar en Casino y aprovecha la recta del Mirabeau para ganar alguna posición si has apurado un poco en el giro de Casino.

Loews » Se compone de tres cerradísimas curvas que tendrás que tomar en primera y prácticamente parado. No pases a más de 50 Km/h. Tampoco trates de adelantar.

Portier » Otro lento giro para realizar a no más de 90 Km/h. Sal tan rápido como puedas para lanzarte hacia el túnel.

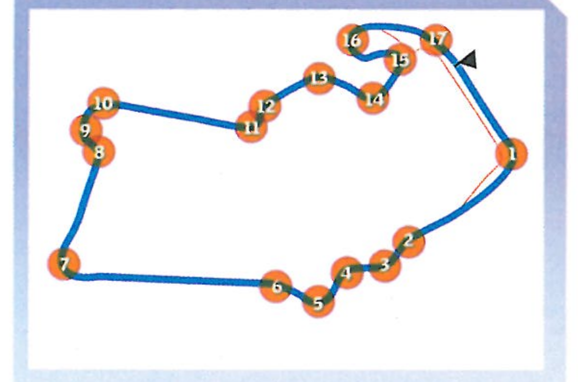
Túnel » La zona más rápida del circuito. Entra por el lado izquierdo y pégate al derecho para hacer el giro. Pasarás por el túnel a casi 300 Km/h. Tendrás que frenar un poco después de salir del túnel.

Chicane de Nouvelle » No hace falta recordar que para atacar esta chicane tendrás que tomarla prácticamente parado.

Tabac » Pisa a fondo hasta Tabac, donde tendrás que reducir a 150 Km/h.

Piscine » Este tramo permite tomarlo a 190 Km/h para la primera curva y 180 Km/h para la segunda. Pisa a fondo durante la recta que marca el segundo sector y reduce a segunda para atacar la siguiente curva.

La Rascasse y Anthony Noghes » Antes de la recta de meta, otras dos lentas curvas de primera marcha. Tómalas a unos 80 Km/h.



8. GP de Gran Bretaña Silverstone

» VUELTAS **60** » CURVAS **17** » LONGITUD **5,141 KM**
» MEJOR VUELTA **M. SCHUMACHER 1'18"739 (2004)**
» RECORRIDO TOTAL **308,355 KM**

Curva 1 » La primera curva de Silverstone es bastante rápida, llegando a unos 300 Km/h y teniendo que reducir a 230 Km/h.

Curvas 2 y 3 » En el primer giro de Maggots entras casi a tope, sobre los 290 Km/h pero tendrás que frenar ligeramente para el segundo giro. Como mucho a 260 Km/h.

Curvas 4 y 5 » Reduce a 220 Km/h para entrar en Brecketts y a 170 Km/h para Chapel.

Curva 6 » En función de cómo salgas de Chapel, podrás llegar a este giro hasta un máximo de 230 Km/h.

Curva 7 » A fondo durante la recta, frenada hasta 190 Km/h al entrar en Stowe y de nuevo a tope durante la siguiente recta.

Curvas 8 y 9 » Frena casi a tope para atacar Vale a no más de 90 Km/h. Aprovecha todo el interior de la curva para salir lo más rápido posible.

Curva 10 » Si has trazado bien la zona de Vale, podrás hacer este giro a 230 Km/h.

Curvas 11 y 12 » Tras otra recta a fondo, otra frenada casi a fondo. Entra a 110 Km/h en la curva 11 y písale a tope a la salida para pasar casi en línea recta por la curva 12. No tendrás tiempo de acelerar lo suficiente como para salirte.

Curva 13 » Rápida curva de 230 Km/h.

Curva 14 » Algo más lenta y cerrada que la anterior, reduce aquí a 170 Km/h.

Curvas 15 y 16 » Brooklands supone reducir por debajo de 100 Km/h para salir lo mejor posible hacia Luffield y pasarla a unos 140 Km/h. A partir de aquí, pie a fondo hasta la meta.

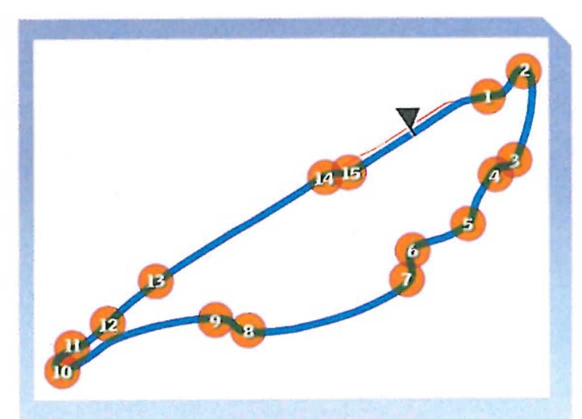
Curva 17 » Si aprovechas todo el interior del giro, podrás pasar a tope por esta zona.


Situado sobre lo que fueron calles y aparcamientos, en el suelo artificial de la isla de Notre Dame.


Uno de los más famosos circuito de carreras del mundo. Construido, en una franja al noroeste de Indianápolis en 1909.


Una mala parada en boxes puede hacerte perder unos segundos muy valiosos.

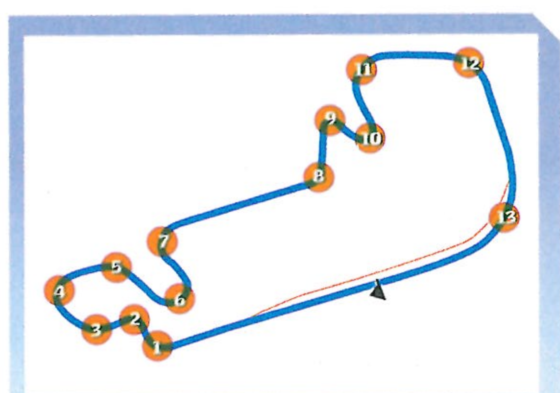

Antes de cada GP disfrutarás de un resumen del circuito y un comentario del mismísimo Fernando Alonso.



9. GP de canadá Montreal

» VUELTAS **70** » CURVAS **15** » LONGITUD **4,361 KM**
» MEJOR VUELTA **R. BARRICHELO 1'13"622 (2004)**
» RECORRIDO TOTAL **305,270 KM**

Curvas 1 y 2 » Como es habitual, la primera curva supone una fuerte frenada. Reduce hasta los 130 Km/h. La segunda curva, mucho más cerrada, supone abordarla a no más de 70 Km/h.
Curvas 3 y 4 » A la tercera curva podrás entrar a unos 250 Km/h pero reduce rápidamente a 150 Km/h para entrar en la cuarta curva, o te irás directo al césped.
Curva 5 » Rápido giro a 260 Km/h.
Curvas 6 y 7 » Tras completar el primer sector, reduce a unos 90 Km/h para entrar en la sexta curva. Podrás salir rápido, ya que la séptima te permite pasarla a unos 140 Km/h.
Curvas 8 y 9 » Llegarás a este punto prácticamente a tope, así que lo recomendable sería una frenada también a tope, pero si coges bien el vértice de estas curvas podrás pasar a unos 120 Km/h por la octava y a algo más de 150 Km/h por la novena.
Curva 10 » Cerradísima horquilla por la que deberás pasar a no más de 50 Km/h.
Curvas 11, 12 y 13 » Ligerísimos giros que no te supondrán apenas pérdida de velocidad. Puedes ir a fondo, llegando incluso a los 330 Km/h al final de la recta. No apures mucho o te saltarás la siguiente chicane, con la consiguiente penalización.
Curvas 14 y 15 » Ataca la chicane a 140 Km/h apurando al máximo los pianos pero sin salirte, ya que podrías ser penalizado.



10. GP de EE.UU. Indianápolis

» VUELTAS **73** » CURVAS **13** » LONGITUD **4,192 KM**
» MEJOR VUELTA **R. BARRICHELO 1'10"399 (2004)**
» RECORRIDO TOTAL **306,016 KM**

Curvas 1 y 2 » Dos curvas casi idénticas y casi en forma de «L». Puedes abordar ambas a no más de 125 Km/h.
Curva 3 » Curva algo más rápida y mucho más abierta. Permite el paso a unos 200 Km/h.
Curva 4 » Entra pegado al interior para poder abrirte a la salida. Como mucho, 140 Km/h.
Curva 5 » Llegando por el exterior y tirándote justo al vértice, podrás entrar a unos 240 Km/h.
Curva 6 y 7 » Sucesión de curvas lentas a izquierda y derecha respectivamente. Ambas se pueden tomar a unos 110 Km/h.
Curva 8 » A este punto llegas a tope desde la recta, así que presta atención a los frenos. Toma la curva a 110 Km/h.
Curvas 9 y 10 » Sucesión de curvas muy lentas y cerradas. Ambas se deben tomar a no más de 60 Km/h.
Curva 11 » Amplia curva abordable a unos 130 Km/h. Desde aquí, salvo una ligerísima frenada (basta con levantar un poco el pie) en la siguiente curva, irás a tope hasta la recta de meta.
Curvas 12 y 13 » Levanta un poco el pie para no entrar del todo a tope. A unos 275 Km/h pasarás bien. Una vez salgas de la curva 12, ve a fondo hasta completar la vuelta.

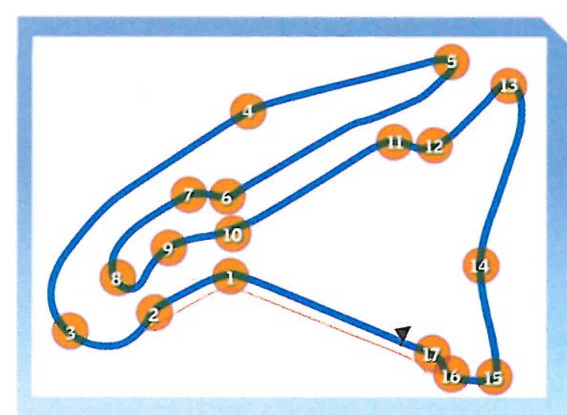


Desde su primera celebración en la temporada de 1950 y en el circuito de Reims, el GP de Francia no ha fallado nunca a su cita.



Circuito que sufrió algunas modificaciones para reducir su velocidad, fue uno de los más rápidos con puntas de hasta 330 Km/h.

PS3



11. GP de Francia Magny Cours

›› VUELTAS **70** ›› CURVAS **17** ›› LONGITUD **4,411 KM**
›› MEJOR VUELTA M. **SCHUMACHER 1'15"377 (2004)**
›› RECORRIDO TOTAL **308,586 KM**

Curvas 1 y 2 ›› Tanto si vienes en vuelta lanzada o si acabas de salir, estas dos primeras curvas podrás hacerlas casi a tope. No pases de 280 Km/h en ninguna de las dos.

Curva 3 ›› Amplia curva no muy cerrada que te permitirá recorrerla a unos 210 Km/h.

Curva 4 ›› Leve giro a derecha por el que puedes pasar pie a fondo. Ojo con la siguiente frenada.

Curva 5 ›› Písale bien al freno y reduce rápidamente a primera. Tendrás que tomar esta curva a no más de 60 Km/h.

Curvas 6 y 7 ›› Rápida chicane de unos 230 Km/h. No tendrás que reducir demasiado desde la recta.

Curva 8 ›› De nuevo, otra lenta curva de 180º (como su nombre indica) para tomar en primera a 55 Km/h.

Curva 9 ›› Leve giro a derechas. Entra por el interior y sigue recto. Saldrás pegado al exterior del siguiente tramo. No pases a más de 200 Km/h.

Curva 10 ›› Otro leve giro, esta vez a izquierda. 250 Km/h es el límite de velocidad.

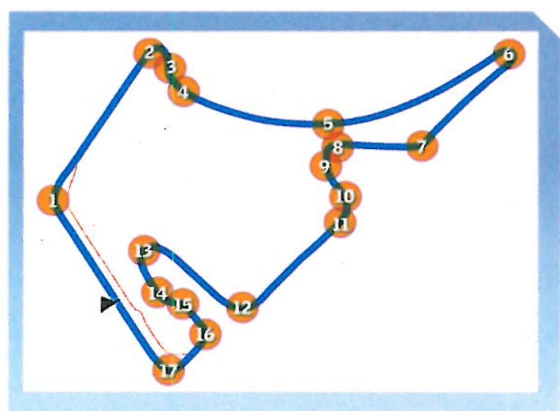
Curvas 11 y 12 ›› Sucesión muy rápida. Podrás entrar a 205 Km/h y salir a unos 230 Km/h.

Curva 13 ›› Fuerte frenada hasta ajustarte a los 100 Km/h que pide este giro.

Curva 14 ›› Ni frenes. Haciendo la trazada correcta, como mucho, tendrás que levantar un poco el pie.

Curva 15 ›› Lento giro de unos 70 Km/h. Aprovecha bien el exterior del siguiente tramo para coger ángulo para la siguiente chicane.

Curvas 16 y 17 ›› Como siempre, apura los pianos sin llegar a salirte para evitar penalizaciones. No pases a más de 75 Km/h.



12. GP de Alemania Hockenheim

›› VUELTAS **67** ›› CURVAS **17** ›› LONGITUD **4,574 KM**
›› MEJOR VUELTA **K. RÄIKKÖNEN 1'13"780 (2004)**
›› RECORRIDO TOTAL **306,458 KM**

Curva 1 ›› La primera curva de este circuito supone una frenada media. Podrás pasar a unos 210 Km/h sin problema.

Curvas 2 y 3 ›› Tras otra larga recta, esta vez sí, una fuerte frenada. Reduce hasta los 90 Km/h como mínimo.

Curvas 4 y 5 ›› Leve giro a izquierda por el que tomando la trazada correcta no necesitará ni un toque de freno.

Curva 6 ›› Horquilla a derecha. Reduce hasta los 55 Km/h.

Curva 7 ›› Rapidísimo giro que sólo necesitará que levantes el pie del acelerador (¡O que quites el dedo del botón!)

Curvas 8 y 9 ›› Reduce hasta segunda marcha para atacar esta curva a no más de 85 Km/h.

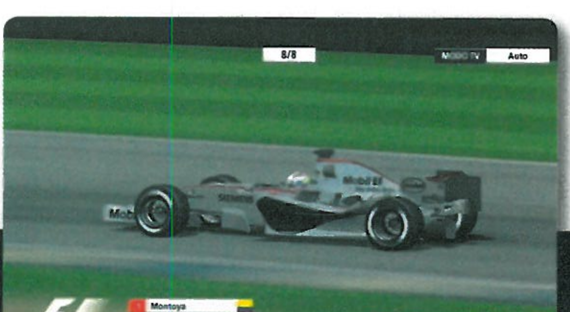
Curvas 10 y 11 ›› Consigue la trazada perfecta y podrás tomar ambas curvas a unos 200 Km/h.

Curva 12 ›› Reduce hasta los 200 Km/h.

Curva 13 ›› Esta curva engaña cuando la ves desde la cabina del monoplaza. No te lances a más de 100 Km/h y tírate bien al interior.

Curvas 14 y 15 ›› Tras un breve tramo algo más rápido, frena hasta los 110 Km/h para salvar esta zona.

Curvas 16 y 17 ›› Ambos giros, casi idénticos, permiten una velocidad máxima de 140 Km/h.





Este circuito tiene como dudoso récord el de ser el primer trazado que albergó un GP detrás del llamado "telón de acero".



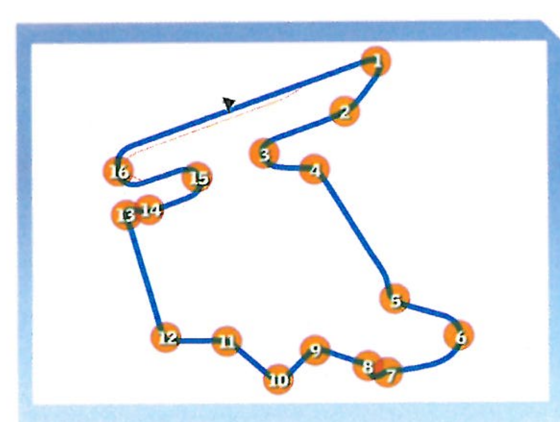
Circuito muy válido con diversas zonas para la ejecución de adelantamientos lo que ayuda a la espectacularidad de las carreras.



Conseguirás diversos trofeos por batir los tiempos del modo "Carrera rápida".



¿No quieres salir siempre el último? Empléate a fondo en las clasificaciones.



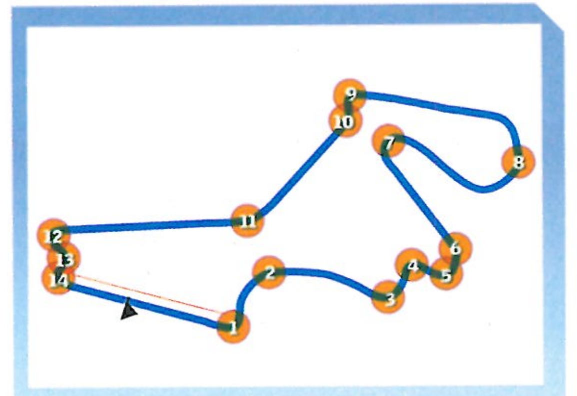
13. GP de Hungría Hungaroring

» VUELTAS **70** » CURVAS **16** » LONGITUD **4,381 KM**

» MEJOR VUELTA **M. SCHUMACHER 1'19"071 (2004)**

» RECORRIDO TOTAL **306,663 KM**

Curva 1 » Ataca este primer giro unos 100 Km/h.
Curva 2 » Mucho más rápida, esta curva se deja pasar casi en línea recta a unos 240 Km/h.
Curva 3 » Otro cerrado giro de 100 Km/h.
Curva 4 » De nuevo, algo más amplia, esta curva podrás abordarla a unos 230 Km/h.
Curva 5 » Consiguiendo una buena trazada, podrás salvar esta zona a unos 200 Km/h como máximo.
Curva 6 » Amplia pero larga curva. Frena hasta los 140 Km/h para no salirte de la trazada.
Curvas 7 y 8 » Entra a la primera curva a unos 90 Km/h y sal de la segunda a unos 125 Km/h. Aprovecha los pianos para raspar unas centésimas.
Curvas 9 y 10 » Sucesión a izquierda y derecha respectivamente. Casi iguales, tendrás que tomar ambas curvas a 145 Km/h.
Curva 11 » Leve giro a izquierda de unos 245 Km/h.
Curva 12 » Otro leve giro, esta vez a derecha, a no más de 200 Km/h.
Curva 13 » Llegas a esta zona a casi 290 Km/h. Apura la frenada hasta los 85 Km/h.
Curva 14 » Tras la anterior frenada no te dará tiempo a coger demasiada velocidad. Sólo levanta un poco el pie antes de empezar a girar.
Curvas 15 y 16 » Ambas muy similares, podrás atacarlas a 95 Km/h y 110 Km/h respectivamente.



14. GP de Turquía Istambul Park

» VUELTAS **58** » CURVAS **14** » LONGITUD **5,338 KM**

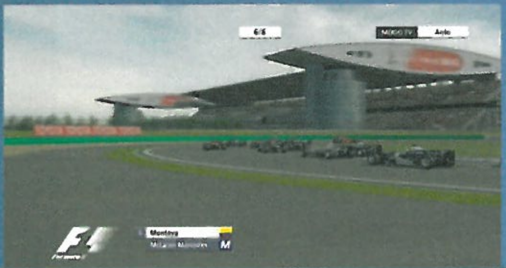
» MEJOR VUELTA **J.P. MONTOYA 1'24"770 (2005)**

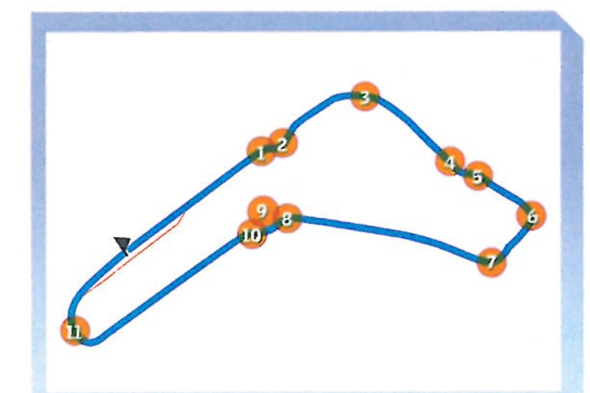
» RECORRIDO TOTAL **309,356 KM**

Curva 1 » Comienza tomando esta primera curva a 110 km/h. Ciérrate tanto como puedas para poder abrirte en la siguiente y ganar velocidad.
Curva 2 » Si has salido bien de la curva anterior, podrás pasar por aquí a unos 230 km/h y acelerando.
Curva 3 » Fuerte frenada hasta los 130 km/h.
Curvas 4 y 5 » Otra leve frenada para situarte en los 100 km/h para el primer giro y 125 km/h para el segundo.
Curva 6 » No habrás cogido velocidad suficiente como para salirte. Simplemente sigue la trazada.
Curva 7 » Curva cerrada a derecha. Entra como mucho a 110 Km/h.
Curva 8 » Llegarás a unos 290 Km/h. Reduce hasta los 250 Km/h y procura mantenerlo durante toda la trazada.
Curvas 9 y 10 » Un buen frenazo acompañado de una reducción a segunda te permitirá tomar ambas curvas a unos 120 Km/h.
Curva 11 » Pie a fondo. Para ello aprovecha bien el interior del vértice y el exterior de la siguiente recta.
Curvas 12, 13 y 14 » Esta serpiente final no te dejará pasar a más de 90 Km/h para la primera curva y 120 Km/h para las dos siguientes. Ojo con los frenos al llegar.




Con el aumento de las prestaciones de los monoplazas, numerosas chicanes, han sido colocadas a lo largo de su trazado.

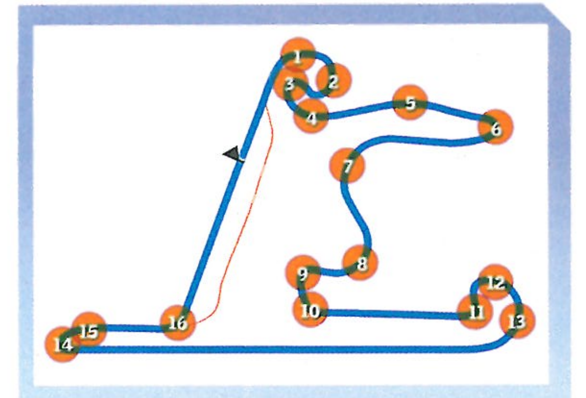

El área del Shanghai International Circuit cubre un área total de 5.3 kilómetros cuadrados aproximadamente.



15. GP de Italia Monza

» VUELTAS **53** » CURVAS **11** » LONGITUD **5,793 KM**
» MEJOR VUELTA **R. BARRICHELO 1'21"046 (2004)**
» RECORRIDO TOTAL **306,720 KM**

Curvas 1 y 2 » Ojo con la primera chicane. Si te descuidas pasarás recto y te penalizarán. Atácala a unos 90 Km/h como mucho.
Curva 3 » Al salir de la anterior curva, no sueltes el acelerador hasta la curva 4. Por aquí pasarás como un cohete.
Curvas 4 y 5 » Cuidado con la variante. Llegarás a unos 330 Km/h y tendrás que reducir hasta los 100 Km/h en segunda para no acabar en la pucelana.
Curvas 6 y 7 » Tras otro tramo bastante rápido, reduce hasta los 160 Km/h. Ambas curvas son prácticamente idénticas.
Curvas 8, 9, y 10 » Entra en la primera curva a unos 140 Km/h. Esto te permitirá coger la Variante Ascari por encima de los 200 Km/h.
Curva 11 » Curva Parabólica, como su propio nombre indica. Se cierra al entrar pero se abre a medida que sales. Entra a 160 Km/h y al salir, no levantes el pie hasta llegar de nuevo a la primera curva.



16. GP de China Shangai

» VUELTAS **56** » CURVAS **16** » LONGITUD **5,451 KM**
» MEJOR VUELTA **M. SCHUMACHER 1'32"238 (2004)**
» RECORRIDO TOTAL **305,066 KM**

Curvas 1, 2 y 3 » Tras la recta de meta, entras en una espiral de curvas de media velocidad. Ataca la primera a algo menos de 240 Km/h y rápidamente reduce a 120 Km/h para la segunda y tercera.
Curva 4 » Amplia curva en la que no tendrás tiempo de acelerar lo suficiente como para salirte. En cualquier caso no pases de los 240 Km/h.
Curva 5 » Leve giro a derecha que te permitirá colocarte en el exterior de la siguiente curva. Hazlo a fondo.
Curva 6 » Horquilla de segunda marcha. Entra a 100 Km/h como máximo.
Curvas 7 y 8 » Sucesión de rápidos giros que te permitirán salvarlos a unos 230 Km/h.
Curvas 9 y 10 » Sucesión algo más lenta que la anterior, y sobre todo más cerrada. No pases de 140 Km/h en ninguna de las dos curvas.
Curva 11 » Cerradísima curva a izquierda. No entres a más de 85 Km/h.
Curvas 12 y 13 » Después de la curva 11, no irás con demasiada velocidad. Pisa a fondo y levanta el pie ligeramente cuando vayas a salir de la curva 13. Vuelve a pisarle cuando estés pasando por encima del piano.
Curva 14 » Llegarás a esta curva al máximo de tu monoplaza, así que frena con antelación. Toma la curva a no más de 80 Km/h.
Curva 15 » Sal a tope de la curva 14 y pégate al interior de esta curva. Pie a fondo.
Curva 16 » Reduce hasta los 160 Km/h y písale hacia la recta de meta.



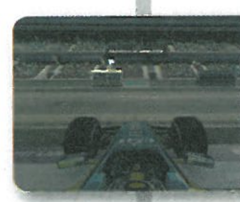
Al final de la recta principal, donde comienza el giro, se alcanza una velocidad máxima aproximada de 305 km/h.



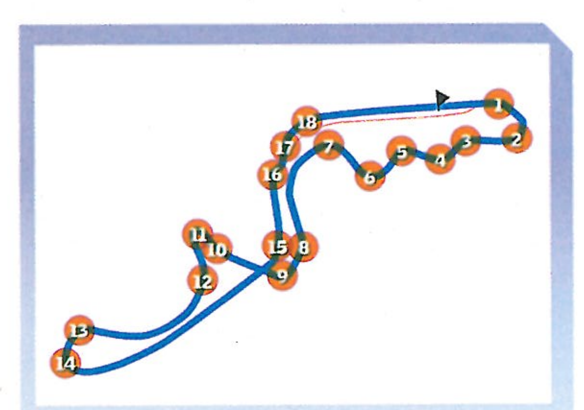
El circuito fue inaugurado en 1940 a las afueras de Sao Paulo, entre dos grandes lagos. Este detalle le dio su nombre original.



Durante los GPs podrás seleccionar en que sesión quieres correr.



Un sólo fallo en carrera y terminarás el fin de semana en el garaje.



17. GP de Japón Suzuka

» VUELTAS **53** » CURVAS **18** » LONGITUD **5,807 KM**
» MEJOR VUELTA **K. RÄIKKÖNEN 1'31"540 (2005)**
» RECORRIDO TOTAL **307,573 KM**

Curva 1 » Reduce hasta los 250 Km/h. No salgas acelerando a tope de esta curva ya que la siguiente es más lenta.
Curva 2 » Apura hasta los 160 Km/h para salir lo más rápido posible hacia la curva 3.
Curvas 3, 4 y 5 » Sucesión de tres rápidas curvas en forma de «S» por las que podrás pasar a un máximo de 200 Km/h. No te salgas de la trazada o perderás muchísimo tiempo.
Curva 6 » Última curva de la sucesión de «S», algo más lenta. Atácala a 160 Km/h.
Curva 7 » Giro de 200 Km/h. Ciérrate al salir de la curva para coger mejor ángulo para la siguiente.
Curva 8 » Otro rápido giro a 215 Km/h.
Curva 9 » Reduce hasta los 130 Km/h y pisa a fondo al salir.
Curva 10 » Ligero giro a derecha de 270 Km/h.
Curva 11 » Horquilla de, como máximo, 70 Km/h en primera. Sal a fondo.
Curva 12 » Pasa a fondo por este punto. Siguiendo la trazada no tendrías ni que frenar.
Curvas 13 y 14 » Reduce hasta los 200 Km/h al entrar en la primera curva y hasta los 150 Km/h para entrar en la segunda.
Curva 15 » Pasarás a tope por debajo del túnel. Pisa ligeramente el freno o levanta un poco el pie para entrar a unos 290 Km/h en esta zona.
Curvas 16 y 17 » Llegarás a esta chicane a unos 300 Km/h. Tendrás que apurar la frenada a algo menos de 60 Km/h si no quieres pasarla de largo. Sal a tope.
Curva 18 » Tras la chicane, pasarás por este punto casi a tope. No superes los 280 Km/h.

18. GP de Brasil C. Carlos Pace

» VUELTAS **71** » CURVAS **15** » LONGITUD **4,309 KM**
» MEJOR VUELTA **J. P. MONTOYA 1'11"473 (2004)**
» RECORRIDO TOTAL **305,909 KM**

Curvas 1 y 2 » Entra en la primera curva a 100 Km/h y sal hacia la segunda acelerador a fondo para entrar a 150 Km/h.
Curva 3 » Rapidísimo giro de 230 Km/h. No levantes el pie hasta llegar a la próxima curva.
Curva 4 » Reduce hasta los 140 Km/h
Curva 5 » Algo más amplia que la anterior, esta curva permite acelerar hasta los 240 Km/h.
Curvas 6 y 7 » Sucesión de dos largas curvas que podrás tomar hasta un máximo de 205 Km/h.
Curvas 8 y 9 » Otra sucesión, esta vez de dos curvas más lentas y cerradas. No entres en ninguna de las dos a más de 90 Km/h.
Curva 10 » Fuerte frenada hasta los 80 Km/h en primera.
Curva 11 » Tírate al interior de la curva aprovechando al máximo el piano y saliendo a tope. Podrás pasar a unos 235 Km/h.
Curva 12 » De unos 260 Km/h que cogerás, toma la recta a 110 Km/h para atacar la curva. ¡Ya puedes frenar bien!
Curva 13 » Desde la salida de la curva 12 puedes ir a tope hasta llegar a la curva 14.
Curvas 14 y 15 » Rapidísimas curvas que te permitirán ir con el pie a fondo casi todo el tramo. Al salir de la curva 14 échate al exterior y vuelve a tirarte al interior al entrar en la 15. Así aprovecharás al máximo la trazada.


playstation
revista oficial-españa
PS3



POR **CRONO**

Una vez más, tu vecino y amigo Spider-Man, anda suelto por la ciudad. Repitiendo fórmula, el juego se presenta en una serie de misiones no lineales que podrás ir completando mientras recorres los rascacielos de Nueva York a tu libre albedrío.
La trama, que se desarrolla en torno a la película, será el menor de tus problemas. Enemigos como Kingpin, el Escorpión o el Lagarto estarán deseando echarte el lazo. Eso sin contar con las bandas organizadas que asolan la Gran Manzana.
¿Estás preparado para mantener a raya a todos estos villanos? No te preocupes, ¡nosotros te echamos una tela de araña!

SPIDER-MAN 3

guía
spider-man 3

LO BÁSICO

No es fácil controlar la ciudad desde las alturas. ¡Presta atención a los indicadores para no perder la pista y a las cornisas para no perder el equilibrio!

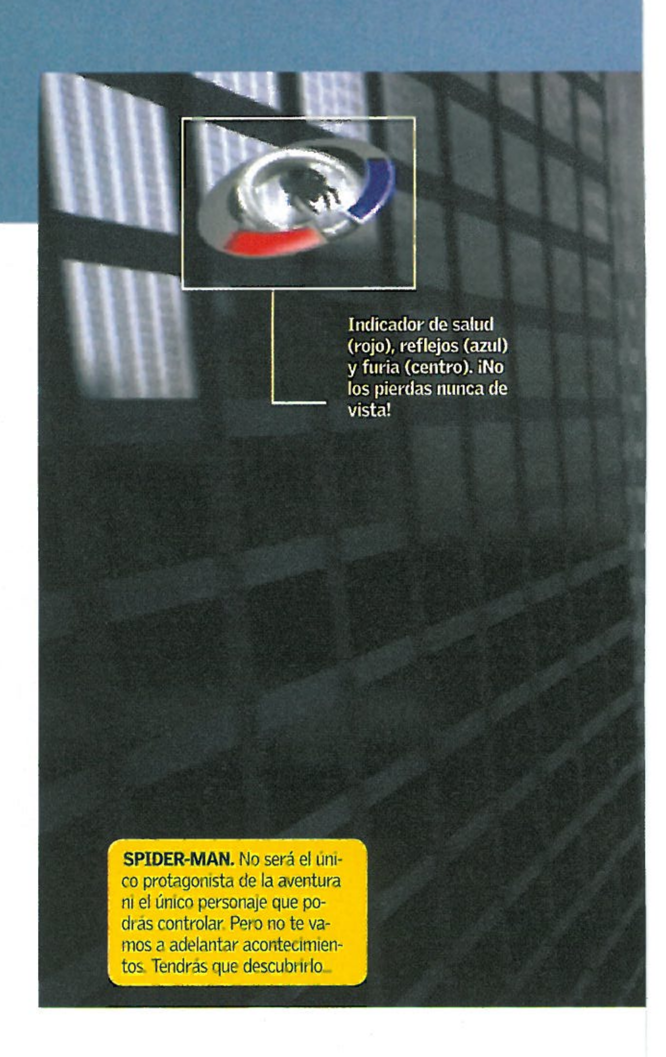
PS3

TRAJE ROJO. El habitual del «trepamuros». Irás desbloqueando combos cada vez más potentes a medida que vayas avanzando en la aventura. El indicador de «Furia» en la parte superior izquierda de la pantalla te permitirá lanzar versiones más potentes y devastadoras de los ataques normales. Estos te vendrán de perlas contra los jefes.



TRAJE NEGRO. O Simbionte. A modo de «alter ego violento», comprobarás que Spidey se vuelve más fuerte y rápido al vestir de esta guisa. Todos los combos harán más daño a tus enemigos y Spidey será más difícil de alcanzar por sus enemigos. Con este «traje» el indicador de furia te dará unos segundos de poder extra, perfectos para quitarte de encima a los jefes más duros. Presiona R1 repetidamente para usarlo.





Indicador de salud (rojo), reflejos (azul) y furia (centro). ¡No los pierdas nunca de vista!

SPIDER-MAN. No será el único protagonista de la aventura ni el único personaje que podrás controlar. Pero no te vamos a adelantar acontecimientos. Tendrás que descubrirlo...



SALUD Y REFLEJOS.
A estas alturas ya sabrás que pasa si el indicador de salud, el de color rojo, se agota. Al otro lado, el indicador de reflejos (de color azul), te informa de la cantidad de tiempo en que podrás hacer uso de tus sentidos arácnidos para esquivar cualquier tipo de ataque. ¡Aprovéchalo!



CONSEJO. La ciudad está plagada de peligros: bandas enemigas acechando tras las esquinas y criminales por doquier. Si escuchas un coche de policía, no dudes en ir tras él. Te conducirán directamente al lugar donde se encuentra la «diversión» .

A modo de GPS, estos indicadores te guiarán hasta tu objetivo inmediato durante cada una de las misiones.

Tu amigo y vecino Spider-Man ¿O a quién esperabas?

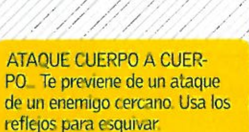
Mapa de situación. Te dará en todo momento ubicación del norte respecto a la cámara y la posición de enemigos y objetos. ¡Incluida su altura!

NO PIERDAS LA PISTA

Si te pierdes tienes varias opciones: El indicador de dirección, de color verde o azul normalmente, señala la dirección y la distancia a tu objetivo. Otra opción siempre disponible será tu sentido arácnido. Pulsando R3 verás cosas que pasan desapercibidas a simple vista como rastros, huellas, pequeños objetos, entradas e incluso personas a través de las paredes.



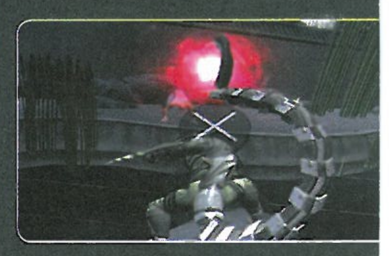
INDICADOR DE FURIA… Te permite desatar los combos más peligrosos de Spidey o todo el potencial del simbionte.



ATAQUE CUERPO A CUERPO… Te previene de un ataque de un enemigo cercano. Usa los reflejos para esquivar.

ATAQUE A DISTANCIA… Te previene de un disparo o arma arrojadiza. Salta o usa los reflejos arácnidos para evitarlo.

CUESTIÓN DE HABILIDAD



PRUEBAS DE ACCIÓN.
Muchas de los combates o persecuciones durante el juego se resolverán con una secuencia de botones que deberás pulsar rápidamente. Si fallas, perderás una porción de salud. Si te quedas sin salud, volverás al último punto de control.



PRUEBAS DE FUERZA.
Consistirán en pulsar repetidamente uno o dos botones tan rápido como te sea posible. Suelen resolver un forcejeo, abrir una puerta o usar el tirachinas de Spidey. En este caso no siempre perderás salud si fallas, sólo un poco de tiempo.



VIAJAR CON RED.
Muchas de las misiones te pondrán en la tesitura de no perder de vista un objetivo. Para ello es fundamental que te hagas con el control de la tela de araña, a veces un poco tosco.



¿Tienes vértigo? Pues ya te puedes ir acostumbrando... recorrer la ciudad a pie no es una buena idea.



En la mayoría de misiones en las que rescates rehenes, deberás llevarlos hasta un lugar seguro, hospital o ambulancia.

Spiderman 3 presenta una mecánica de juego totalmente libre. Podrás explorar la ciudad a tu gusto, eligiendo casi en cada momento la **misión** que más te apetezca hacer. Debido a esto, el juego no presenta un desarrollo lineal ni un camino «más adecuado». En esta guía vamos a darte las claves para cada misión por separado, agrupadas en las diferentes tramas, para que puedas moverte libremente.

Introducción

MISIÓN GUIADA/TUTORIAL

» El juego comenzará con **Spidey** entrando en un edificio en llamas. Esta misión es un tutorial guiado que te explicará los controles básicos del juego. No presenta ninguna dificultad por lo que avanzarás sin problema.

» Una vez fuera del edificio, la lección continuará por las calles de la gran **Nueva York**. Durante este entrenamiento, completarás tu primera misión de forma automática (corresponde a la trama del **Terrorista Loco**) y, como decíamos antes, sin ningún tipo de dificultad. Una vez termine el tutorial y recuperes el control libre de **Spidey**, podrás comenzar a buscar misiones para completar.

Trama del terrorista loco

» Una de las muchas bandas que campan a sus anchas por toda la ciudad. En este caso, este grupo de delincuentes de poca monta se dedican a colocar bombas en todo lo que sea susceptible de saltar por los aires. En tus manos está el que la ciudad siga de una pieza y la banda termine con sus huesos entre rejas.

Terrorista loco 2: Desastre en el metro

DIFICULTAD: NORMAL

» Comienza la misión siguiendo las marcas hasta las profundidades del metro. Las marcas irán cambiando cada pocos metros a medida que las vayas alcanzando. Ten cuidado de no perderte y no dejes de consultar el radar. La primera parada será una breve reunión con un puñado de terroristas. Acaba con todos ellos y echa un vistazo al mapa (usa tu sentido arácnido si no lo ves). Deberás pulsar el botón «Cuadrado» para verlo.

» En los dos enormes pilares de cables que hay en la zona, deberás desactivar un puñado de **bombas**. Acércate a ellas y deja pulsado el botón «Círculo» hasta que la bomba quede desactivada.

» Aparecerá un nuevo indicador. Síguelo hasta una **trampilla** en el suelo en medio de las vías del metro. No podrás abrirlo, así que espera a que pase un tren y pulsa el botón indicado para poder bajar.

» Bajando la trampilla darás con una **bomba**. Pulsa «Cuadrado» para comenzar el proceso de desactivación. Sigue las indicaciones en pantalla.

» Vuelve a salir por la trampilla y sigue una nueva indicación. Llegarás a un conducto inundado. Muy cerca, una válvula oculta tras unos maderos drenará el conducto y te llevará a otra bomba.

» Desactivada esta segunda bomba, ve en busca de la tercera.

» Llegarás a un cambio de vías con un puñado de terroristas. Acaba con ellos y pulsa dos veces el interruptor del suelo que queda más al norte.

» Despejado el camino hacia la bomba, procede a desactivarla.

» Saltarás sobre un **tren** que deberás detener. Pulsa rápidamente los botones

DESARROLLO: TRES TIPOS DE MISIONES

Pulsando el botón SELECT irás a la pantalla de mapa. En ella, podrás ver una vista de pájaro de la ciudad y buscar tus objetivos.

Cuando te hayas decidido por uno, sitúa el cursor sobre su icono y pulsa el botón X. Un indicador te guiará hasta tu destino.

Hay tres tipos de misiones disponibles:

» **Misiones.** Cubren la trama principal del juego. Completarlas te permitirá avanzar en el juego hasta terminarlo.

» **Actividades.** Pequeños retos con los que conseguir mejoras y aumentar tu destreza de juego.

» **Combatiendo el crimen.** Algunas zonas de la ciudad están plagadas de bandas de delincuentes. Echa un vistazo al mapa para comprobar que áreas están marcadas en rojo. Si te das una vuelta por cualquiera de estos lugares, no tardarás mucho en encontrar a quién poner en manos de la policía.



La «Gran Manzana» se convertirá en tu patio de recreo particular. Si te pierdes, consulta tu posición en el mapa.



¿Enemigo volador? No, Spidey podrá lanzar a sus enemigos por los aires en uno de sus variados combos.

que verás en pantalla en una «Prueba de Fuerza» para frenar el tren y completar la misión.

Terrorista loco 3:
Terroristas con mochilas cohete

DIFICULTAD: NORMAL

›› Desde la posición inicial verás el primer explosivo, ve derecho a la primera bomba. Acaba con los terroristas y desactiva la bomba.

›› Aparecerá un indicador que te llevará hasta la siguiente bomba. Localízala y desactívala. Colócate mirando hacia el mar y patea la **bomba** para que caiga en el agua. Asegúrate de estar bien colocado o la bomba irá a parar a las calles de Nueva York, dando por fallida ésta misión.

›› Deberás perseguir a uno de esos **terroristas** voladores.

›› Acércate todo lo que puedas a él y pulsa el botón «Círculo» para subirte a su «chepa» y hacerte con el control de su mochila **cohete**.

›› Dirige la mochila hacia los edificios más próximos para estampar al terrorista. Continúa repitiendo la operación hasta que caiga abatido.

›› Otra nueva marca roja te indicará otra bomba por desactivar. Haz lo propio y ve tras un nuevo terrorista volador. Repite el proceso anterior para abatir al enemigo una vez más.

›› Tu última parada será abatir un último «matón volador» antes de desactivar la última **bomba**.

Terrorista loco 4:
El plan de Carlyle

DIFICULTAD: NORMAL

›› No pierdas ni un segundo y ve rápidamente al punto señalado.

›› Al llegar, acaba con el comité de bienvenida y desactiva la bomba.

›› Explotará un almacén a lo lejos. Ve a comprobar lo ocurrido y entra en el almacén. Deberás abrirte paso hasta la sala de válvulas entre los terroristas. Puedes eliminarlos o avanzar ignorándolos.

›› En la sala de **válvulas**, acaba con la resistencia y pulsa el botón «Cuadrado» frente a cada válvula. Haz que el indicador de las tres válvulas pase a la zona verde a modo de «Prueba de Fuerza».

›› Ve a la siguiente habitación y salva al terrorista atrapado bajo la plancha metálica. A pesar de haberlo salvado se revelará y deberás derrotarlo.

›› Sobre la **plataforma**, encima de la enorme cisterna, hay otro enemigo. Acaba con él y recorre la pasarela metálica hasta el otro lado cruzando la pared.

›› Salta al suelo y entra en el túnel en el que parpadea una **alarma**.

›› Al llegar al fondo, te atacarán por la espalda y deberás resolver una «Prueba de Acción» y eliminar al traicionero terrorista.

›› Cruza por el **hueco** recién abierto en la pared y prepárate para una batalla campal.

›› Mientras derrotas enemigos, verás una secuencia en la que un terrorista golpea una bombona que sale disparada hacia las enormes **cisternas**. Quédate con su posición.

›› Sube a lo alto de la estructura de las bombonas y golpéalas para lanzarlas contra la cisterna hasta que reviente.

›› Carlyle escapará por una de las **ventanas**. Síguele hasta el exterior para lanzar una escena y resolver una «Prueba de Acción».

Terrorista loco 5:
Muerte para J.J.

DIFICULTAD: NORMAL

›› Durante la primera parte de esta misión, deberás desactivar unas cuantas bombas al mismo tiempo que resuelves algunas «Pruebas de Acción».

›› Cuando recuperes el control de Spidey, sal tras el helicóptero. Deberás acercarte todo lo que puedas ya que los terroristas dejarán caer a J.J para probar la resistencia del asfalto.

›› Sólo podrás atraparlo si estás a menos de 6 metros. Comprueba el indicador para que no se te escape.

›› Continúa tu persecución hasta que pares en una azotea. Comenzará una batalla contra el **helicóptero**.

›› La estrategia para vencerlo consiste en devolver los misiles que te lanza. Cuando los tengas muy cerca, deja pulsado «L1» para usar los reflejos arácnidos y prepárate para pulsar «Círculo» cuando el juego te lo indique.

›› El resto de ataques del helicóptero deberás esquivarlos para no sufrir daños. Una vez lo hayas derribado, habrás completado la misión.



Ten cuidado con los obstáculos o terminarás espachurrado cual araña.



Mentimos en lo de recorrer la ciudad a pie... Siempre te queda el metro.

CONSEJO:

MANTÉNTE EN FORMA.

Las casetas de la azotea liberarán pequeñas porciones de salud cuando hayan saltado por los aires. Busca entre los escombros


Una de las muchas «Pruebas de Acción». Deberás pulsar la secuencia en pantalla dentro de un margen muy breve de tiempo.


Apocalipsis siempre tan delicado. En tu enfrentamiento contra su banda procura no dejarte acorralar por el grupo.

PS3

Trama de Apocalipsis

Apocalipsis controla otra de las bandas de delincuentes que aterrorizan la ciudad. Se dedican a pequeños robos y asaltos a pequeña escala, algunas veces incluso con rehenes. Aún así, nada de lo que Spider-Man deba preocuparse.

Apocalipsis 1: La captura del día

DIFICULTAD: FÁCIL

» La banda de **Apocalipsis** ha capturado a un pobre infeliz que pronto se convertirá en comida para peces.
» Derrota a los miembros de la banda a la vez que pulsas el botón de la grúa cada poco tiempo para evitar ahogar al rehén. La misión finalizará cuando el inocente esté a salvo.

CONSEJO:

GRITOS DE SOCORRO.

Presta atención a los gritos desesperados del tipo enganchado a la grúa. Así sabrás cual es el momento adecuado para pulsar el botón y que el pobre hombre no termine durmiendo con los peces.

Apocalipsis 2: El refugio

DIFICULTAD: NORMAL

» Parece ser que la banda está preparando algo gordo con explosivos en los túneles del **metro**. Selecciona la misión y sigue la guía hasta la boca de metro.
» Tras hablar con la mujer, entra en la estación y usa tu sentido arácnido para seguir las pisadas hasta el andén.
» Tras la secuencia, **Spidey** aterrizará cerca de unos matones. Acaba con ellos y entra por la puerta que hay sobre la plataforma metálica.
» Baja al nivel inferior y cruza la puerta del fondo. Recorre el pasillo hasta que veas un cable cortado chisporroteando. A la izquierda, sobre una **plataforma**, hay una puerta.
» Deberás derrotar a un buen número de secuaces de la banda a la vez que liberas a los rehenes.
» Tras liberar al último **rehén**, verás como otro más está atado a las vías del metro. Corre a rescatarlo.
» Sigue el indicador hasta una estación con otro buen puñado de matones. Acaba con ellos para concluir la misión.

Apocalipsis 3: Red eléctrica

DIFICULTAD: NORMAL

» Esta vez la banda quiere jugar con la red eléctrica de la ciudad. Comienza la misión siguiendo al coche patrulla hasta la escena del crimen.
» Derrota a los **matones** tras seguir al coche patrulla y continúa tras él.
» Pronto estarás siguiendo una furgoneta. Trata de subirte al techo y acaba con el matón que saldrá por la ventanilla.
» Pulsa el botón «Cuadrado» para abalanzarte sobre el motor de la **furgoneta** y detenerla por completo.
» Elimina al pobre infeliz que quedaba en el interior y sigue el indicador hacia tu nuevo destino.
» Otra furgoneta se estampará contra la planta eléctrica liberando la bomba. Deshazte de los matones y busca los cuatro **interruptores** tan rápido como puedas. Usa tu sentido arácnido si no ves los interruptores.
» Vuelve al vehículo, coge la bomba y llévala hacia el muelle para lanzarla lejos antes de que termine el tiempo.
» La banda de **Apocalipsis** saldrá al completo para ajustarte las cuentas por fastidiarles el plan. Acaba con ellos para completar la misión.

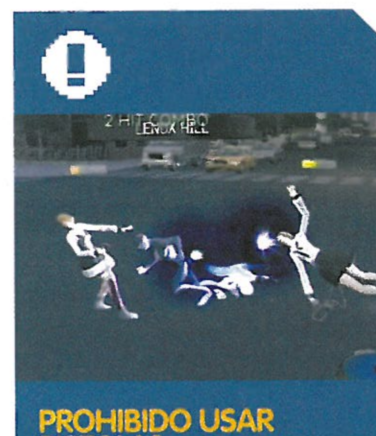


CINCO CONTRA UNO

» Si te enfrentas a toda la banda al mismo tiempo, es muy posible que no salgas bien parado. Intenta separar a los matones del grupo para zurrarles en solitario (usar el doble salto y la tela de araña para atraerlos en el aire es muy efectivo). Atacar al jefe sin los demás estorbando es mucho más sencillo.

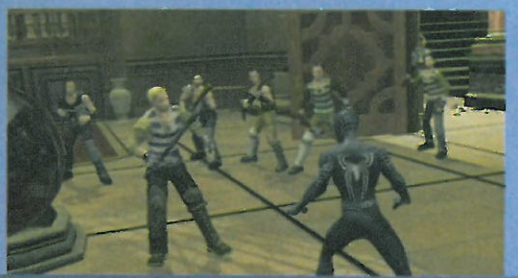
Trama del Lagarto

El Dr. Connors, en su afán por descubrir una fórmula para la regenera-



PROHIBIDO USAR PISTOLAS

» Habrá un par de matones armados con pistolas. Fíjate en el indicador de peligro en tu pantalla para pulsar «L1» a tiempo y esquivar los disparos.



Un puñado de matones deseosos de ponerle las manos encima a su insecto favorito. No saben donde se meten...



Una «Prueba de Fuerza». En este caso deberás pulsar repetidametne «Círculo» y «Cuadrado» para detener la «furgo».

Tramas secundarias

Los paseos de Mary Jane y las fotos de Robbie en el Bugle son una buena manera de olvidar por un rato las tramas principales y relajarse dando una vuelta por la ciudad y consiguiendo algunas bonificaciones extra.

LOS PASEOS EMOCIONANTES DE MARY JANE

DIFICULTAD: VARIABLE

» Hay cuatro paseos diferentes a lo largo del juego. Cada uno de ellos más difícil, pero en esencia idénticos. Deberás recoger a MJ y llevarla a dar una vuelta, siguiendo sus indicaciones.

» Recoge a Mary Jane y lánzate a las calles. Deberás ir en la dirección indicada para cruzar todos los puntos de control.

» Mary Jane te dirá que vayas a ras de suelo, muy alto, o a toda velocidad. Hazla caso para que el indicador de corazones aumente rápidamente.

» Coge los corazones grandes que encuentres por el camino para aumentar tu contador.

» Completa todos los puntos de control dentro del límite de tiempo para finalizar la misión.

CONSEJO:

CORAZONES MJ. Cuanto más caso hagas a MJ, más rápido subirá el contador de corazones.

FOTOGRAFÍAS PARA EL BUGLE

DIFICULTAD: VARIABLE

» Robbie tiene diversos encargos para ti como Peter Parker. Te dará una lista de fotos que el Bugle necesita para cubrir diversas secciones.

» Ve a la azotea del Bugle y entra por la puerta.

» Aparecerás como Peter Parker dentro de la oficina.

» Habla con Robbie. Recibirás un encargo y como Spider-Man vuela a los puntos indicados.

» Cuando tengas todas las fotos, vuelve al Bugle y habla con Robbie.

CONSEJO:

DI: ¡PATATAAAA!. Según como tomes cada fotografía, recibirás una puntuación. Hay diferentes tipos de tomas, en función de la altura, el ángulo y el objetivo a retratar.
El que haya mucha gente en la instantánea o que el ángulo sea poco convencional, suele funcionar bastante bien.



ción de tejidos en humanos, ha puesto a prueba sus últimos descubrimientos sobre sí mismo. ¿El resultado? Un lagarto enorme recorriendo la ciudad rodeado de escurridizos secuaces. Una vez más será tarea de Spider-Man devolver al Dr. Connors a su estado original.

Otro tipo de «Prueba de Fuerza». Alterna los dos sticks para superarla.

Lagarto 1: En busca de los lagartos

DIFICULTAD: FÁCIL

» Según JJ, una plaga de lagartos gigantes invade la ciudad. Como no, será tu misión ir en busca de instantáneas que den a **JJ** la razón (y de paso manipular la opinión pública todo lo posible...).

» Sigue tu indicador hasta el puesto de perritos calientes, y cuando el juego te lo indique, hazle una **foto**.

» Verás a Larry, el lagarto, al otro lado del parque. Sácale una buena foto y llévalas al Daily Bugle.

» Parece que JJ no está del todo satisfecho. Vuelve a las calles y sigue tu indica-



La dura vida laboral del super héroe. Habla con Robbie para mendigarle algún encargo


Alguien ha estado jugando con sus potingues y la ciudad se ha plagado de lagartos. ¿Adivina quién tendrá que lidiar con ellos?


El laboratorio del Dr. Connors. El Dr. y Spidey discuten la mejor estrategia para acabar con la plaga de lagartos.

PS3

dor hasta Gramercy Park. Verás que un tipo se acerca corriendo hacia un puesto de **perritos** gritando algo de unos lagartos enormes y balbuceando sobre el fin del mundo.

» Si te acercas al tipo te dará una nueva dirección. Ve hasta allí y usa tu **sentido arácnido** (pulsa R3) cuando el juego te lo indique.

» Un rastro te conduce hasta el callejón. Súbete a la pared para evitar la **verja** y desde ahí, sácale una foto al lagarto que rebusca en la basura.

» Vuelve a usar tu sentido arácnido para seguir el rastro hasta una pequeña banda de infelices que deberás despachar. Continúa siguiendo el rastro (el bueno es el que sube por la **fachada** de un edificio).

» Volverás al suelo y el rastro volverá a dividirse. Esta vez el correcto es el que pasa por debajo de un **andamio**, junto a un edificio.

» El rastro te llevará hasta otro puesto de perritos donde deberás hacer otra foto a otro lagarto... Cuando la tengas, llévaselas a **JJ** en el **Bugle**.

CONSEJO:

FOTOS NO, POR FAVOR.

No te acerques demasiado a los lagartos cuando tu intención sea hacerles unas fotos, o saldrán «por patas»

Lagarto 2: Connors, el Lagarto

DIFICULTAD: NORMAL

» Sigue el indicador hasta las **rejillas** de la alcantarilla. Usa la secuencia indicada para abrir la rejilla y colarte.

» Deshazte del comité de bienvenida y usa el hueco en el centro de la sala para bajar la nivel inferior.

» Verás unas **flechas** en la **pared**. Sigue ese camino y entrarás en una sala repleta de lagartos. Si te balanceas hasta el túnel del fondo (por el que baja el agua) evitarás la pelea y tendrás que completar una «Prueba de Acción».

» Al otro lado, cruza la puerta. Para atravesar la enorme muralla viscosa del fondo deberás romper los focos que hay en la zona para que caigan al agua y electrocuten a los lagartos y a la masa viscosa.

» Cruza la puerta y entra en el túnel a tu izquierda. Recórrelo balanceándote en línea recta (ignora las bifurcaciones). Al llegar al final, un lagarto atravesará la pared con el cuerpo de otro **lagarto**.

» Elige si quieres enzarzarte en una pelea con el reptil o evitar la lucha y cruzar el hueco en la pared.

» Cruza la sala en línea recta hasta la salida justo enfrente. Cruza una pequeña sala eliminando al lagarto y presta atención al atravesar la siguiente puerta.

» Entra en otro enorme **túnel** y resuelve la «Prueba de Acción» para llegar al final.

» Cruzando la siguiente puerta, otro lagarto se lanzará sobre ti. Resuelve la secuencia y avanza para ver como un lagarto se lo pasa pipa con un par de humanos.

» Ve hacia la derecha, por donde ha salido el lagarto y sube las escaleras. Cruza la puerta para resolver otra «Prueba de Acción» y baja hasta la plataforma.

» Se iniciará una pelea dónde deberás eliminar a los lagartos al mismo tiempo que lanzas **barriles** en llamas contra la pared viscosa del fondo para quitártela de enmedio.

» Cruza por la salida que ha dejado la pared viscosa al desaparecer. Cruza la habitación ignorando a los lagartos y tírate por el hueco que hay al final (por el que baja una enorme **tubería**).

» Una vez abajo, cruza la puerta y derrota a los lagartos de la zona. Busca un interruptor en el suelo en uno de los laterales. Al pulsarlo, la verja se levantará y podrás pasar a la siguiente zona dónde deberás repetir la misma operación.

» En la siguiente zona, sube a la plataforma que está detrás del **chorro** de agua putrefacta que cae al suelo y abre la puerta usando el botón «Cuadrado».

» Puedes ignorar a los **lagartos** y al vapor balanceándote por el techo hacia la puerta al fondo a la derecha.

» Sube a la plataforma y rompe los tablones que bloquean la entrada. Al cruzar la puerta, una enorme **tuneladora** comenzará a perseguirte.



NO JUEGUES CON LOS ENCHUFES.

» En la zona de los focos, cuando estos caigan al agua, asegúrate de estar en una zona seca o acabarás achicharrado como los lagartos.

BARRIL VA, BARRIL VIENE.

» Para lanzar los barriles, acércate y deja el botón Círculo apretado para balancearlos. Suelta el botón cuando creas que es el momento oportuno para lanzar el barril en esa dirección.

SENTIDO ARÁCNIDO.

» Si no localizas una salida, usa tu sentido arácnido para localizar pistas, salidas o enemigos ocultos.

OJOS EN LA NUCA.

» No podrás esquivar todos los ataques, y menos si se trata de un jefe. Cuando veas un icono con una señal de «prohibido» en azul, escapa en vez de tratar de esquivar.



No dejes que los enemigos te acorralen. Si saltas y usas tu red, te llevarás a un enemigo contigo pudiendo golpearle en el aire.

» Balancéate por el túnel pasando por los huecos que se van abriendo en los muros de piedra.
» Al final del recorrido, ve hacia la puerta de la derecha para comenzar con la primera fase de la pelea contra Connors, el Lagarto.
» Verás tres **cintas** transportadoras con una trituradora en un extremo. Sitúate sobre el extremo opuesto a la trituradora y espera a que el juego te indique que pulses el botón «L1». Al pulsarlo, **Connors** se abalanzará sobre ti (ya puedes soltar el botón) y comenzará un forcejeo. Cuando aparezca en pantalla, pulsa el botón «X» tan rápido como puedas para lanzar al enorme lagarto contra la trituradora.
» Repite este proceso con las otras dos cintas **transportadoras** para debilitar lo suficiente al enorme lagarto.
» Connors quedará aturdido y deberás rematarle acercándote y pulsando «Triángulo». Al hacerlo, deberás completar una «Prueba de Acción» y pasarás a la fase final del combate.
» Ataca al lagarto como si de un enemigo normal se tratara, poniendo especial atención en sus ataques especiales. Cuando su **salud** se haya reducido a cero, completa la «Prueba de Acción» para finalizar la misión.

NI MUY CERCA, NI MUY LEJOS.

» El indicador que aparecerá en la parte inferior de la pantalla mientras persigues al coche, te permitirá saber a que distancia has de mantenerte. Si te acercas mucho (indicador hacia la derecha), el enemigo te descubrirá. Si te alejas demasiado (indicador hacia la izquierda), los perderás.

Lagarto 3:

El cazador y su presa

DIFICULTAD: NORMAL

» Déjate caer por la tubería hasta que no puedas descender más. Recorre los estrechos pasillos hasta que llegues a un túnel más amplio. Balancéate para recorrer el **túnel** hasta que llegues a unas escaleras. Súbelas.
» Tras el interludio con Kraven, deberás resolver una «Prueba de Acción» que te llevará derecho a una habitación infestada de lagartos.
» Estos molestos **lagartos** no dejarán de salir hasta que no empujes un vagón que hay al fondo de la habitación y tapes el agujero por el que salen.
» Elimina a todos los reptiles que hayan quedado y acércate a una viga caída junto al otro **vagón**. Podrás apartarla superando una «Prueba de Fuerza».
» Empuja el otro vagón como hiciste con el anterior. Éste abrirá un boquete en la pared por el podrás pasar.

CONSEJO:
MÁS VALE MAÑA QUE FUERZA

Para empujar los vagones, deberás situarte detrás y pulsar «Cuadrado». Aparecerá un indicador de fuerza. Éste se cargará en función del tiempo que mantengas el botón pulsado. Cuando sueltes el botón, lanzarás el vagón

» Al otro lado, cruza la puerta de la derecha hasta una zona inundada con agua electrificada.
» Agárrate a la pared y camina por ella hasta la **verja** del fondo. Deberás usar el «Yoyó de red» para descender hasta el agua, y sin tocarla, pulsar el interruptor que abrirá la verja.
» Repite el proceso con las siguientes verjas hasta que llegues a una puerta. Resuelve la «Prueba de Acción» y recorre el pasillo hasta encontrarte con **Kraven**.
» No existe ninguna estrategia en particular. Simplemente procura hacerte con su patrón de movimiento y permanece atento para esquivar sus ataques. Tras la pelea caerás a un foso repleto de lagartos. Acaba con ellos y pulsa el interruptor de la zona.
» Vuelve a la zona superior y acaba la pelea con **Kraven**. Esta vez será algo más sencillo. Tienes que estar atento a la invisibilidad de Kraven. Usa tu sentido arácnido para localizarlo rápidamente.

CONSEJO:
UN ENEMIGO DURO DE PELAR

Kraven puede resultar un poco tedioso a la hora de acabar con él. Recuerda usar siempre que puedas el ataque potenciado pulsando repetidamente el botón R1. Los ataques con el botón «Triángulo» causan algo más de daño.

» Tras la pelea, sigue el indicador amarillo hasta el punto donde se encuentra el lagarto jefe (o el Dr.Connors...).
» Para vencer a este **jefe**, deberás comenzar por destruir los cuatro generadores. Para ello, sitúate frente al lagarto y pulsa el botón «Círculo» para cegarle con una tela de araña. El


¿Problemas de personalidad? Puede... pero ahora se trata solamente de un imitador de poca monta.


Peter y M.J. no están pasando por un buen momento. No queremos desvelar acontecimientos por si no habéis visto la película.

lagarto se lanzará hacia ti. Pulsa «Cuadrado» cuando se te indique y tras caer al suelo, acércate a la cola del lagarto y pulsa **«Círculo»** de nuevo para agarrarla.

» Gira el stick analógico izquierdo en el sentido de las agujas del reloj para zarandear al lagarto. Pulsa «Círculo» para lanzarlo hacia los generadores.

» Cuando los cuatro generadores hayan caído, el escudo del lagarto también lo habrá hecho. Aprovecha para golpearle hasta que su salud se agote. Acércate a las ventanas **para** iniciar una «Prueba de Acción» que acabará completamente con este jefe.

Trama de DeWolfe

DeWolfe, una misteriosa mujer dedicada a desenmascarar la enorme red de polis corruptos que pudren el cuerpo de policía de Nueva York. Gracias a la inestimable ayuda de nuestro héroe, DeWolfe conseguirá su objetivo.

DeWolfe 1: Petición de auxilio

DIFICULTAD: FÁCIL

» Tras la conversación con DeWolfe, deberás seguir tu indicador hasta un coche. Síguelo a distancia para no ser descubierto.

» El coche te llevará hasta un almacén. Sube al tejado y cuélate por la **ventana** abierta. Caerás sobre un enorme tubo de ventilación.

» Desde el tubo, saca una foto del intercambio de armas. Los **matones** te descubrirán y saldrán huyendo. Ignora a los que quedan y ve tras el coche.

» Deberás aterrizar sobre el coche, acabar con el matón del asiento del copiloto y detener el coche resolviendo una «Prueba de Fuerza» para que el otro tipo salga. Acaba con él y sigue tu indicador hasta la **azotea** dónde se encuentra DeWolfe para entregar la foto.

DeWolfe 2: Polis corruptos

DIFICULTAD: FÁCIL

» Sigue el indicador hasta la azotea para encontrarte con DeWolfe.

» Ahora, deberás usar el indicador inferior para acercarte lo máximo posible a la reunión. Usa tu sentido **arácnido** para localizar el **camino**.

» Las azoteas de los alrededores están cubiertas. Elimina a los guardias sin que caigan al suelo para no ser descubierto.

» Espera a que se produzca el intercambio y saca una **foto**.

» Elimina a los dos bandos y vuelve con DeWolfe para completar la misión.

CONSEJO:

¡QUIETO «PARAO»!

Los guardias normalmente estarán apostados en el borde de la azotea. Un solo golpe hará que caigan y delatarán tus posición. Para evitarlo, usa tus redes para alejar al guardia del borde y poder eliminarlo con comodidad.

DeWolfe 3: Invitación sospechosa

DIFICULTAD: NORMAL

» Dirígete al punto indicado. Verás un muelle con algunos contenedores y un montón de polis corruptos y armados merodeando.

» Acércate sin que te vean (súbete a los contenedores) y saca fotos de todos los policías (hay 9 en total).

» DeWolfe aparecerá en la zona pero caerá herida. Elimina a todos los **polis** y ve al rescate de **DeWolfe**.

» Tendrás que saltar sobre el coche de policía y resolver una «Prueba de Acción» para rescatar a DeWolfe y completar la misión

Consejo: El fotomatón. No hace falta que fotografíes a todos los polis de uno en uno. Si entran varios en el mismo encuadre, aprovecha.

Trama de la película

En estas breves misiones se cubre el argumento de la película Spider-Man 3. Lucharás contra el Nuevo Duende, el Hombre de Arena o Venom, entre otros. Aunque en este caso, el desenlace de la trama no te llevará al final del juego.

Nuevo Duende: El origen del Nuevo Duende

DIFICULTAD: FÁCIL

» Harry sigue empeñado en que Peter (o más bien, Spider-Man) mató a su padre. Ahora sólo quiere venganza, y deberás pararle los pies sin hacerle demasiado daño.

» Durante la primera fase de la **pelea**, permanece atento a los botones en pantalla para pulsarlos a tiempo. Cuando aparezca el botón «L1», manténlo pulsado mientras completas el comando con el stick analógico izquierdo.

» En la segunda fase de la pelea deberás vencer al Nuevo Duende por el método tradicional. Golpéalo hasta debilitarlo lo suficiente.

» Cuando la salud del **Duende** se encuentre casi al mínimo, podrás ejecutar una «Prueba de Acción» con la que



Brock (Venom) y Flint (Hombre de Arena) unen fuerzas para acabar de una vez por todas con el «trepamuros».



Brock y Peter se enfrentan por conseguir una instantánea de Spider-Man cometiendo algún delito. Brock pagará por ello...

podrás derrotar a Harry.

›› Una vez vencido, llévalo rápidamente al hospital.

Película 2
Hombre de Arena: Un pilar de arena, no de la sociedad

DIFICULTAD: NORMAL

›› La dificultad principal de esta misión no radica en vencer al Hombre de Arena (objetivo que tampoco es un juego de niños). La peor parte la sufrirás buscando el **icono** que te da acceso a la misión. Cuando el indicador te llegue a decir que estás, literalmente encima del supuesto icono, busca en el edificio inferior una **ventana** abierta. A través de ella entrarás en la habitación de Peter Parker, donde finalmente dará comienzo este nivel.

›› Toda la misión se centra en una única pelea contra Hombre de Arena.

›› A medida que vaya menguando la salud del **Hombre** de **Arena**, se irán sucediendo una serie de «Pruebas de Acción».

›› Continúa peleando hasta que el Hombre de Arena caiga de las vías del tren. Tras una «Prueba de Acción», tu enemigo quedará atrapado en una rejilla y deberás superar una «Prueba de Fuerza» para acabar con el Hombre de Arena y completar la misión.

CONSEJO:
EL METRO NO ES TU AMIGO

Ten cuidado con las constantes embestidas de los trenes en los túneles. No sólo te quitarán una porción importante de salud, además, te enviarán al otro extremo del escenario, dando al Hombre de Arena una importante ventaja que aprovechará para huir. Si consigue escapar, fallarás y no completarás tu objetivo.

Película 3
Daily Bugle: Paliza de Brock

DIFICULTAD: NORMAL

›› Esta misión solo estará disponible una vez que hayas completado todas las demás. Cuando vuelvas al Bugle y hables con **Robbie**, en vez de recibir un encargo, tendrás un roce con Brock, y tras una escena, comenzará el nivel.

›› Usa tu sentido arácnido para localizar las cámaras dentro del límite de tiempo.

Película 4
Gran final: Duelo

DIFICULTAD: NORMAL

›› Sigue el indicador hasta el edificio en obras.

›› Te enfrentarás contra **Veneno** en esta primera fase. Para debilitarlo, golpéalo como a un enemigo normal. Cuando active su «modo furia», busca con tu sentido arácnido los montones de tuberías apilados y golpea uno. El ruido dejará a Veneno confundido durante unos segundos para golpearle.

›› Repite este proceso hasta que se active una «Prueba de Acción» y Harry vaya al rescate de Spider-Man.

›› Tomarás el control del Nuevo Duende. Tras unos segundos de adaptación al manejo, aparecerá un indicador amarillo y una **cuenta atrás**. Llega a la obra antes de que se agote el tiempo.

›› Una vez allí, deberás luchar contra el enorme hombre de arena.

CONSEJO:
PRUEBAS DE ACCIÓN

Ya te habrás dado cuenta que en este punto del juego las Pruebas de Acción se han vuelto endiabladamente rápidas y complicadas. Es muy recomendable que trates de memorizarlas. No es complicado y tras unos pocos intentos conseguirás salvarlas fácilmente.

›› Comienza el combate lanzando un par de bombas. Cuando el juego te lo indique, presiona **«R2»** para activar una «Prueba de Acción». Si la superas, estarás controlando el chorro de agua procedente de la boca contra incendios.

›› Apunta a los brazos de tu enemigo para debilitarlo.

›› Cuando recuperes tu posición original, gira en círculos alrededor del hombre de arena lanzando todo tu arsenal de **bombas**. Cuando esté lo suficientemente debilitado, podrás intentar una «Prueba de Acción» que lo dejará fuera de combate.

›› Entonces se formará un tornado y deberás escapar resolviendo una nueva «Prueba de Acción».

!

NO MATES AL ESCORPIÓN

›› Se supone que es tu amigo así que si lo matas o lo tiras al mar, la misión habrá fracasado. Procura no sacudirle demasiado fuerte.

AFINA LA PUNTERÍA

›› A la hora de destruir los generadores, no uses el disparo hasta que esté completamente cargado. Ahorrarás disparos y tiempo.



El simbionte no reacciona bien ante sonidos fuertes.



Su «amigo y vecino Spider-Man», se vuelve menos «amigo» tras su «transformación».




El enfrentamiento contra Venom cerrará la trama de la película. Aún así podrás seguir completando misiones secundarias.


M.J. no lo llevaría tan mal si no fuera porque ese taxi está suspendido en lo alto de un rascacielos en obras. ¿A qué esperas!?

» Tras la escapada, recuperas el control de Spider-Man. Continúa tu batalla contra Veneno usando la misma estrategia que en la primera fase.
» Cuando la salud de **Veneno** se agote, una última «Prueba de Acción» será lo que te separe del final del juego.

Trama del Escorpión

Los laboratorios de MecaBioCon han estado experimentando con seres humanos sus nuevas técnicas de implantes biomecánicos. Uno de sus experimentos se les ha descontrolado y deberás pararle los pies. Aunque el resultado final será algo diferente de lo acostumbrado.

Escorpión 1: El Escorpión desencadenado

DIFICULTAD: NORMAL

» Depende del número de misiones y el orden de las mismas, es posible que ya hayas visto al **Escorpión** y su «banda» en acción. No parecía demasiado efectivo, pero como tampoco queremos que lo sea, vamos a ver que se cuece en esos extraños laboratorios.
» Sigue la marca hasta la azotea y usa las dos chimeneas como tirachinas para llegar hasta el laboratorio de un enorme salto.
» Dentro del **laboratorio** no te preocupes si los guardias te ven. No te molestes en luchar contra ellos. Entra por la puerta del nivel inferior y recorre los pasillos hasta la cámara de esterilización.
» Pulsa el botón «Cuadrado» delante del panel de control para iniciar el proceso y pasar al otro lado.
» Elimina a todos los **guardias** y pulsa «Cuadrado» delante del ascensor con el luminoso azul.
» Supera la «Prueba de Fuerza» y baja por el hueco del ascensor hasta la sala de generadores.
» Destruye los cuatro generadores golpeándolos y sube hasta la **plataforma** superior.
» Busca un túnel con unos ventiladores. Puedes atravesarlos usando los reflejos arácnidos (pulsa «L1») o bloqueándolos con tela de **araña** (pulsa «Círculo» hasta que se paren).
» Déjate caer por la tubería roja, y tras contemplar la escena, usa el ascensor marcado como «L6».
» Avanza recto ignorando a los guardias de seguridad y sus robots hasta que llegues a una plataforma con una zona roja que la rodea.
» A cada lado hay una sala con una consola. Pulsa el botón «Cuadrado» delante de cada consola para activar la garra mecánica.
» Cuando salgas de la segunda sala, se activará una «Prueba de Acción». Supérala para dejar fuera de combate a la enorme garra.
» Trepa por la pared o usa el «Yoyó de Red» (pulsa «Arriba en el pad digital» para llegar hasta el techo de la zona).
» Busca un conducto de ventilación con un **ventilador** parado y entra en él.
» Dentro, un hueco en el conducto te permitirá trepar al nivel superior. Usa el Yoyó de nuevo o escala por los laterales.
» Al salir del **conducto**, las puertas de emergencia comenzarán a cerrarse. Cruza la puerta que has visto en la escena tan rápido como puedas y gira a la izquierda en el pasillo
» Verás otra puerta que comienza a cerrarse. Crúzala y continúa hasta que veas unos **robots**. Sal por la ventana que acaban de romper.

Escorpión 2: Control mental

DIFICULTAD: NORMAL

» Sigue la marca hasta la fortaleza donde esconden al **Escorpión**. Al llegar, busca la entrada y elimina a los guardias de seguridad.
» Cruza la puerta de entrada y deshazte de otro puñado de molestos guardias. Deberás hacer saltar la alarma tocando el láser verde para abrir una compuerta.
» Elimina a los guardias procedentes de la puerta y cruza por ella. Entra en la sala de servidores y destroza los cuatro aparatos.
» Vuelve a la sala principal y usa tu sentido **arácnido** para descubrir la consola correcta que deberás activar.
» Ahora podrás cruzar por el pasillo que antes estaba bloqueado. Al otro lado, un **guardia** de seguridad frenará tu avance.
» Acaba con él y activa la consola de esta sala. Juega y completa al minijuego de El Escorpión (es algo tan sencillo como contener y eliminar todas las oleadas de enemigos que vayan apareciendo en pantalla) y ve hacia el siguiente pasillo.
» Al acercarte activarás una «Prueba de Acción». Si la fallas, para volver a intentarla deberás activar de nuevo el minijuego (aunque no hará falta volver a completarlo).
» Tras la secuencia, lucharás contra el **Escorpión**. Procede como si de un enemigo normal se tratara.
» Cuando lo hayas debilitado lo suficiente, y tras completar otra «Prueba de Acción», el Escorpión huirá y deberás perseguirlo por toda la ciudad. No los pierdas de vista.
» Durante la persecución deberás resol-


El minijuego del Escorpión es una buena manera de pasar un rato relajado. Lástima que solo lo puedas jugar en una misión.


El Escorpión no está demasiado contento por el aspecto que los experimentos de la Dra. le han dado. ¡Sólo quiere agradecérselo!

ver otras dos «Pruebas de Acción» más para no terminar espachurrado por los coches y demás mobiliario urbano que el Escorpión te lanzará.

» La persecución terminará en un puente donde deberás luchar cuerpo a cuerpo contra el **Escorpión**. Esta vez será algo más complicado. Aprovecha para golpearlo cuando esté subido a los cables o tras esquivar una de sus bolas de energía. Son sus puntos más vulnerables.

» Cuando esté muy debilitado, deberás acercarte y pulsar «Triángulo» para lanzar un forcejeo. Si lo ganas, te harás con el control del **láser** que el Escorpión lleva en la cola.

» Deberás apuntar el láser hacia lo alto de una de las columnas del puente, hacia la zona brillante. Un indicador te señalará dónde disparar.

» Usa el botón «R2» para cargar el disparo y suéltalo para disparar. Con el botón «L1» afinarás la puntería y con el «Triángulo» tendrás el suficiente zoom para acertar sin problemas.

» Repite el proceso hasta que hayas destruido todos los generadores en lo alto del puente. Resuelve la ultima «**Prueba de Acción**» y habrás completado la misión.

Escorpión 3: MecaBioCon al descubierto

DIFICULTAD: NORMAL

» Sigue al Escorpión a través de la alcantarilla. Trepa por el hueco del ascensor hasta un túnel con unas vías.

» Continúa tras el Escorpión hasta que llegues a una zona con un campo de fuerza. El **Escorpión** lo desactivará y podrás pasar.Al otro lado, sube a la plataforma y usa el yoyó de red para engancharte hasta el piso de arriba.

» Una trampa de **láser** te bloqueará el camino. Usa los reflejos arácnidos para ralentizar el movimiento del láser y poder llegar al nivel superior.

» Entra en la zona con las barras naranjas y continúa tras el Escorpión. Deberás encargarte de algunos guardias de seguridad.

» Tras eliminarlos, el Escorpión te llevará hasta un nuevo campo de fuerza que desaparecerá en breve. Al otro lado, busca un estrecho túnel con el techo repleto de **trampas** láser.

» Sube por el túnel esquivando los láseres hasta que veas una escena. Tras ésta secuencia y un puñado de láseres más, deberás romper la rejilla de ventilación para bajar al nivel inferior.

» Encontrarás un puñado de guardias de seguridad. Recorre los pasillos ignorando a los guardias (si quieres...) hasta que llegues a una sala con una enorme estructura metálica.

» Salta al nivel inferior y prepárate para echarle un cable al Escorpión para vencer a **Rino**.

» Rino es invulnerable siempre que esté rodeado de una especie de nubecilla azul. Además, aún sin la nube, solo podrás dañarlo si lo atacas por la espalda.

» Para hacer desaparecer la nube hay varias opciones. Cuando **Rino** se lance a por las columnas, tratará de golpearte con una de ellas. Usa los reflejos arácnidos para que, al esquivar el golpe, puedas contraatacar pulsando un botón.

» Otra estrategia es pillarle desprevenido cuando esté atacando al **Escorpión**. Podrás encajarle algunos golpes hasta que vuelva a levantar su protección.

» Permanece atento a las «Pruebas de Fuerza» que aparecerán en determinados momentos.

» Cuando Rino haya destruido todos los pilares, cargará hacia Spider-Man a cuatro patas. Usa tus sentidos arácnidos cuando esté a punto de tocarte y pulsa el botón indicado para saltar sobre la espalda de Rino. Resuelve la «Prueba de Acción» correspondiente para empotrar a Rino contra la pared y poder encajarle unos cuantos golpes.

» Cuando la salud de **Rino** esté a punto de agotarse, si te acercas a él podrás lanzar otra «Prueba de Acción», que resuelta correctamente, finalizará el combate y la misión.



Una curiosa banda formada en su mayoría por féminas con tendencia un tanto siniestra. Normalmente no llaman demasiado la atención, pero esta vez parece que están preparando algo más gordo que una simple pelea de bandas.

Golosinas Venenosas 1: Compra hasta morir

DIFICULTAD: NORMAL

» La banda de las Golosinas Venenosas está desvalijando un **comercio**. Ve a poner orden y sigue la pista que te dará el agradecido tendero tras despejar su tienda.

» Sigue el indicador hasta lo que parece una sala de cine, teatro o similar.

» Derrota a todos los miembros de la banda en el interior del **local** antes de que el indicador verde de salud de los rehenes se agote.

» Tras la pelea, una enorme lámpara se abalanzará sobre los rehenes. Para evitar que mueran aplastados, deberás dejar pulsado el botón indicado para cargar el ataque, y soltarlo en el momento que la lámpara te vaya a golpear.


De nuevo, la Dra. haciendo amigos...


Rino será el jefe final de la trama del Escorpión. ¡No dejes que te embista!


Uno de los enemigos más duros de la banda de las Golosinas. No dejes que te alcance con el mazo o te hará papilla.



El viejo Chen pone pies en polvorosa ante el ataque de la banda de la Cola de Dragón. No hay nada mejor que poder delegar...

PS3

» Tras repetir el proceso de la lámpara tres veces, ésta saltará en pedazos y los **rehenes** quedarán libres. Uno de ellos te dará una pista sobre la localización de la próxima misión de esta trama.

CONSEJO:

GOLOSINAS BIEN ARMADAS

Durante tu pelea en el interior del cine, comprobarás que hay miembros de la banda mucho más duros de pelar que el resto. Usa tus ataques cargados y los especiales para eliminar más fácilmente a este tipo de enemigos. Presta mucha atención a sus indicadores de ataque para estar preparado para esquivar.

Golosinas Venenosas 2:

Adicción a los osos

DIFICULTAD: NORMAL

» Según llegues al punto indicado deberás liquidar a un grupo de **Golosinas Venenosas**.

» Tras liquidar a la primer tanda, entra en el almacén y acaba con una segunda oleada. Debes eliminarlas a todas para continuar.

» Sal del almacén y sigue al helicóptero a una distancia prudente para no ser descubierto.

» Llegarás a un nuevo **almacén**, pero antes de entrar, vuelve a liquidar a todos los miembros de la banda de las Golosinas.

» Dentro del almacén hay dos personas atrapadas. Usa tu sentido arácnido para entrar y descubrir al primero atrapado bajo una viga.

» Pulsa «Cuadrado» para levantar la viga y resuelve la «Prueba de Fuerza» para sacar al tipo. Vuelve a pulsar «Cuadrado» para cargar con el **herido** y sacarlo fuera del almacén hasta una zona segura.

» Vuelve a entrar y repite la operación con un enorme bloque de hormigón que bloquea una puerta (recuerda el sentido arácnido).

» Rompe la puerta de un golpe y carga con el segundo accidentado. La salida se habrá bloqueado con escombros, por lo que se impone una ruta alternativa, en este caso por el tejado.

» Usa tu sentido **arácnido** para localizar las señales que indican la salida. Deberás subir al segundo piso saltando por un hueco en el techo, y del segundo piso a la azotea a través de otro hueco más. Procura no tocar las **llamas** para no resultar herido.

» Una vez en la azotea llegarás a la calle y finalizará la misión.

CONSEJO:

CORTE DE PELO BARATO, BARATO.

Durante esta misión, habrá dos ocasiones en las que te encontrarás luchando cerca de un helicóptero. Ten cuidado de no acercarte a las aspas, ya que de hacerlo lucirás un nuevo y apurado «look» (no llegarás a morir, pero la salud se resentirá notablemente).

Golosinas Venenosas 3:

Golpe Jurásico

DIFICULTAD: NORMAL

» Comienza rescatando al bibliotecario que las Golosinas están tirando campanario abajo.

» Para cogerle sólo tienes que tocarle al vuelo. Luego déjale en el suelo con «Cuadrado».

» Aparecerá un indicador con la posición de la banda de las Golosinas. Síguela hasta el museo.

» Entra en el **museo** y elimina a los enemigos. Sube al segundo piso por las escaleras y continúa eliminando enemigos. Deberás hacerlo rápido ya que la exposición no aguantará los ataques de la banda durante mucho tiempo.

» Si se te escapa alguna **«golosina»**, usa tu sentido arácnido para localizarla.

» Cuando la exposición esté a salvo, una segunda oleada aparecerá en una sala contigua. Acaba con el último grupo de **enemigos** para completar la misión.

Golosinas Venenosas 4:

Novia monstruosa

DIFICULTAD: NORMAL

» Comenzarás la misión dentro de una iglesia. Deberás eliminar una cantidad ingente de miembros de la banda de las Golosinas al mismo tiempo que proteges al novio.

» Permanece atento al aviso del **novio** para ir a buscarle y llevarle a otro lugar más seguro. Deberás repetir esta operación tres veces. » Cuando todas las «golosinas» hayan sido derrotadas, aparecerá Priscilla, jefa de la banda.

» Acaba con ella utilizando los ataques cargados (botón «R1») de **Spidey**.

Trama de la banda Cola de Dragón

Un grupo de orientales bien organizados que se dedican al contrabando de obras de arte propias de sus tierras. Suelen extorsionar a coleccionistas y atracar museos para hacerse con las valiosas piezas que luego venderán en el mercado negro.

Cola de Dragón 1:

Persecución vertiginosa

DIFICULTAD: FÁCIL

» Unos pocos miembros de la banda se han propuesto robar una **furgoneta**.



El gong no le hará demasiada gracia al simbionte. Procura acabar con este enemigo según empiece el enfrentamiento.



Ni ventanas ni azoteas... La mejor forma de entrar en un edificio siempre ha sido por la puerta... aunque tengas que dejar las mallas.

Deshazte de los matones y defiende al inocente.

» Limpiada la zona, usa tu sentido arácnido para localizar el rastro de las estatuas y llegar hasta el **escondite** de la banda.

» Elimina a todos los matones de la zona para completar la misión.

Cola de Dragón 2: Cuando suena la campana

DIFICULTAD: NORMAL

» Llega hasta la azotea donde te espera el experto en antigüedades. Tras una breve charla, aparecerán un puñado de enemigos armados con lanzamisiles.

» Acaba con ellos y procura que no te alcancen los proyectiles enemigos. Aparte de salir despedido, tu salud no lo aguantará demasiado.

» Una segunda oleada caerá directamente en el jardín del viejo.

» En cuanto los hayas eliminado a todos, un **helicóptero** aparecerá en escena.

» Sube hasta la azotea del edificio contiguo y salta hacia el helicóptero grande para inutilizar su ametralladora y asegurar la zona.

» Completa la secuencia del tirachinas para tender una trampa al helicóptero. Sigue la secuencia en pantalla para completarla.

» El helicóptero caerá sobre los **peatones**. De nuevo, completa otra secuencia para frenar su caída y completar la misión.

CONSEJO:

SENTIDO ARÁCNIDO.

Si no ves a los enemigos apostados en los edificios, antes de que sus misiles acaben contigo o con el viejo, usa el sentido arácnido para localizarlos y acabar con ellos rápidamente.

Cola de Dragón 3: Protegiendo la colección

DIFICULTAD: NORMAL

» La banda de Cola de Dragón vuelve a importunar al viejo Chen. Limpia los alrededores de la **tienda** de matones orientales y sube al techo del furgón blindado.

» Deberás proteger el furgón de los ataques enemigos.

» Cuando un coche se te eche encima, salta sobre ese **coche** y golpea a sus ocupantes hasta detener el vehículo por completo. Para detener los vehículos, completa la «Prueba de Fuerza» que se activará al atacar el coche.

» En algunas azoteas habrá más enemigos armados con **lanzamisiles**. Muchos no podrán alcanzarte, a si que decide bien cual será tu objetivo para ahorrar energías.

» El furgón parará en mitad de una calle totalmente rodeada por más de esos **matones** armados con sus molestos lanzamisiles. Acaba con todos ellos para completar la misión.

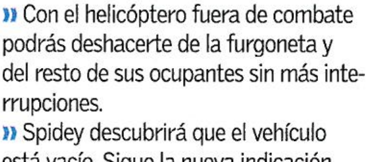
Cola de Dragón 4: Templo escondido

DIFICULTAD: NORMAL

» Tras la conversación con **Chen**, sigue el indicador amarillo para localizar a los miembros de la banda.

» Intenta subir al furgón y elimina a uno de sus ocupantes. Si intentas detener el furgón, un helicóptero enemigo te lo impedirá usando pequeñas pero certeras ráfagas de disparos.

» Acaba con el helicóptero saltando tan cerca de él como puedas y usando la tela de araña para enredar sus **hélices** y detener su avance.



» Con el helicóptero fuera de combate podrás deshacerte de la furgoneta y del resto de sus ocupantes sin más interrupciones.

» Spidey descubrirá que el vehículo está vacío. Sigue la nueva indicación hasta encontrarte con **Chen**. Sigue su helicóptero hasta la azotea donde encontrarás la entrada a la guarida de la banda.

» En la **azotea**, si no ves la entrada, usa tu sentido arácnido.

» Dentro del edificio deberás derrotar una primera tanda de enemigos. Procura no recibir demasiado daño ya que necesitarás toda tu salud para el jefe a continuación.

» No podrás atacar al jefe hasta que no derrotes a los cuatro samuráis que han aparecido con él.

» Cuando el jefe esté solo, aparecerá su indicador de salud y podrás comenzar a atacarle. Usa la misma estrategia que usarías contra un **enemigo** normal. Tan sólo procura utilizar los ataques de furia tanto como te sea posible.

Trama de Kingpin

Capo del crimen y uno de los mas viejos enemigos de Spider-Man. En este caso aparecerá con la sana intención de reorganizar las bandas que con tanto esfuerzo has ido erradicando. Con sus contactos en la policía y el departamento de justicia no le costará demasiado, pero ahí estará Spidey para pararle los pies de nuevo.

Kingpin 1: Victoria en la guerra de bandas

DIFICULTAD: NORMAL

» Sigue el indicador amarillo hasta el edificio.

» Como **Peter Parker**, sube las esca-



El enfrentamiento contra Kingpin será uno de los más duros del juego.



Con esa cara de bruto y ese tamaño, no nos sorprende la facilidad con la que menea al pobre Spidey.



El Dr. Connors en su laboratorio trata de descubrir la fórmula para la regeneración de tejidos humanos.

Este dispensador será el encargado de acabar con la plaga de lagartos que pueblan las alcantarillas de Nueva York.

leras mecánicas y cruza las puertas dobles hacia el otro lado.

» Busca una entrada pequeña con unas escaleras en su interior. Sube y cruza hacia el otro par de **puertas dobles**.

» Llegarás a un balcón desde donde podrás fotografiar al jefe de policía con los jefes de las tres bandas puestos a buen recaudo. Sal por la puerta y vuelve al modo fotográfico para hacer una instantánea a la cara de **Kingpin** (es obligatorio que se le vea la cara).

» Tras una escena volverás a los atuendos de Spider-Man y deberás eliminar a todos los matones de la zona para poder continuar. Cuando se abran las puertas cruza a la siguiente zona y continúa peleando. Con la zona despejada, aparecerá un indicador amarillo que te llevará hasta el **Bugle**.

Kingpin 2: Kingpin debe pagarlo

DIFICULTAD: DIFÍCIL

» Elimina a la primera oleada de matones. Rompe la enorme ventana para llegar hasta Kingpin. Saltará una complicada «Prueba de Acción». No pasa nada si no la superas.

» Otro grupo de matones irrumpirá y deberás encargarte de ellos mientras golpeas la enorme puerta de madera para llegar hasta **Kingpin**.

» Vence a Kingpin en la primera fase del combate. La estrategia para derrotarlo consiste en cargar el modo furia, ya que este modo es la única forma de hacerle daño. Para cargar el indicador, encadena pequeños **combos** y escapa para evitar los ataques de Kingpin.

» Tras derrotarlo tendrás que vértelas contra los jefes de las tres bandas al mismo tiempo. La estrategia es tan sencilla como centrarse en un solo jefe y derrotarlo antes de pasar al resto.

» Cada enemigo derrotado te reportará un contenedor de salud. Tras la pelea, sal al **pasillo**, abre la puerta y resuelve la «Prueba de Fuerza» para llegar hasta el despacho de Kingpin. Véncele usando la misma estrategia que antes y resuelve la «Prueba de Acción».

Trama del Dr. Connors

Estará disponible una vez hayas completado la trama del lagarto. El Dr. Connors, en un intento de devolver a la normalidad el caos generado por sus experimentos, necesitará de la ayuda de Spider-Man para llevar a cabo las tareas de limpieza.

Dr. Connors 1: Se acabó el lagarto

DIFICULTAD: NORMAL

» Sigue el indicador hasta el metro. Deberás bajar hasta los andenes siguiendo los diferentes indicadores.

» Continúa por el túnel hasta que veas un **boquete** en la pared a tu izquierda. Entra por ahí.

» Llegarás a una zona donde un grupo de lagartos tienen retenida a una pobre mujer. Acaba con los reptiles antes de que estos acaben con la mujer.

» Usa la trampilla del suelo para descender al nivel inferior. Desde ahí, busca otra abertura en el suelo para bajar un nivel más.

» Ve hacia el **icono rojo**. Es un lagarto que comenzará a huir por los túneles al verte. No dejes que se escape.

» El lagarto te llevará hasta un acceso a varias salas.

» En ellas, deberás recoger un total de tres tubos de ensayo de color amarillo. Si no los localizas, usa tu sentido arácnido.

» La misión finalizará cuando tengas los tres **tubos**.

Dr. Connors 2: La rendición

DIFICULTAD: NORMAL

» Sigue el indicador hasta una trampilla que da acceso a las alcantarillas.

» Ahora un nuevo indicador te conducirá hasta un dispensador.

» Deberás dejar el tubo de **ensayo** dentro del dispensador y dejar que este actúe durante treinta segundos, tiempo que los lagartos aprovecharán para atacarte a ti y al dispensador. No dejes que lo destruyan.

» Superado el tiempo aparecerá otro indicador que te llevará a un nuevo dispensador.

» Repite el proceso. Esta vez deberás aguantar un minuto a los **lagartos**.

» Un tercer dispensador te estará esperando.

» Si consigues superar los dos minutos de tiempo a los ataques lagarto, habrás completado la misión.





PlayStation®
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA